СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

#03 II 180
ФЕВРАЛЬЬ, 2005

I PC II PLAYSTATION 2 II GAMECUBE ... GBA II N-GAGE I



DEVIL MAY CRY 3
ДАНТЕ ВЕРНУЛСЯ К КОРНЯМ

ИТОГИ ГОДА
ЛУЧШИЕ ИГРЫ ПО МНЕНИЮ «СИ»

192 СТРАНИЦЫ

ACE COMBAT 5: SQUADRON LEADER

СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ В НОВОМ ЭПИЧЕСКОМ ПОЛОТНЕ ОТ NAMCO

В РАЗРАБОТКЕ:
THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS I QUAKE 4 I IMPERIAL GLORY I NANO BREAKER I MAPLE STORY

(game)land
9 771609 103003 05005

ОБЗОРЫ:
HEART OF IRON 2 I ARMIES OF EXIGO I METROID PRIME 2: ECHOES I CALL OF DUTY: FINEST HOUR I СТАЛИНГРАД


Акелла
AMERICAN McGEE PRESENTS
SCRAPLAND
ХРОНИКИ ХИМЕРЫ
Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.
Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ
MSE
ENLIGHT
© 2004 "Akella", © 2004 "ENLIGHT Software" ,© 2004 "ENLIGHT Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (095) 363-4612. E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.Видео
Akella

ФЕВРАЛЬ #03(180) 2005

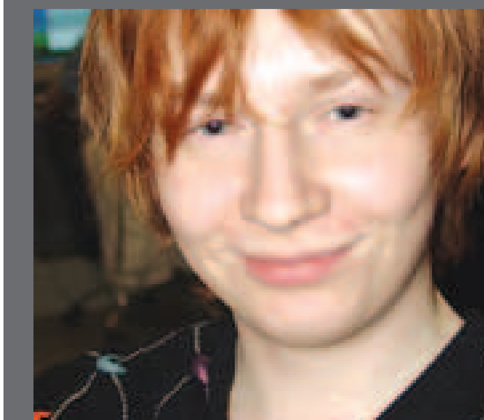
НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Здравствуйте, дорогие читатели. Ня!

На момент написания этих строк номер еще не сдан в печать, у нас осталось всего два часа. Разумеется, мы, как всегда успеем в срок, однако хотелось бы лишний раз обратить внимание читателей на важный факт: начиная с первого январского номера, в котором изменился дизайн, объем работы для авторов и редакторов журнала увеличился на треть, а то и больше. Мы не просто добавили 32 полосы, но и усложнили структуру материалов, повысив тем самым их информационную и художественную ценность. При этом журнал мы делаем все тем же составом. Раньше повышать работоспособность нам помогал волшебный напиток Biokey, однако после окончания контракта с рекламодателем приходится налегать на чай да кофе. В нашей дружной команде произошло лишь одно изменение – Игорь «Zontique» Сонин «проапгрейдился» с автора до редактора – отныне он занимается разделом preview, а также курирует рубрики «Банзай» и «Обратная связь». Можете адресовать вопросы относительно аниме и писем в редакцию непосредственно ему. Помимо журнала у редакторов есть и другие функции – организация тех же «Дней читателя», например. Мы планируем разместить свой собственный стенд на выставке E3 2005; российские мероприятия вроде КРИ тоже отнимают немало времени. Поэтому, увы, заниматься проведением еще и собственных консольных турниров нам пока некогда. Рекомендуем посещать дружественные нам любительские – анонс одного из таких соревнований ищите в новостях.

Константин «Wren» Говорун



СТАТУС: редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUB | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE



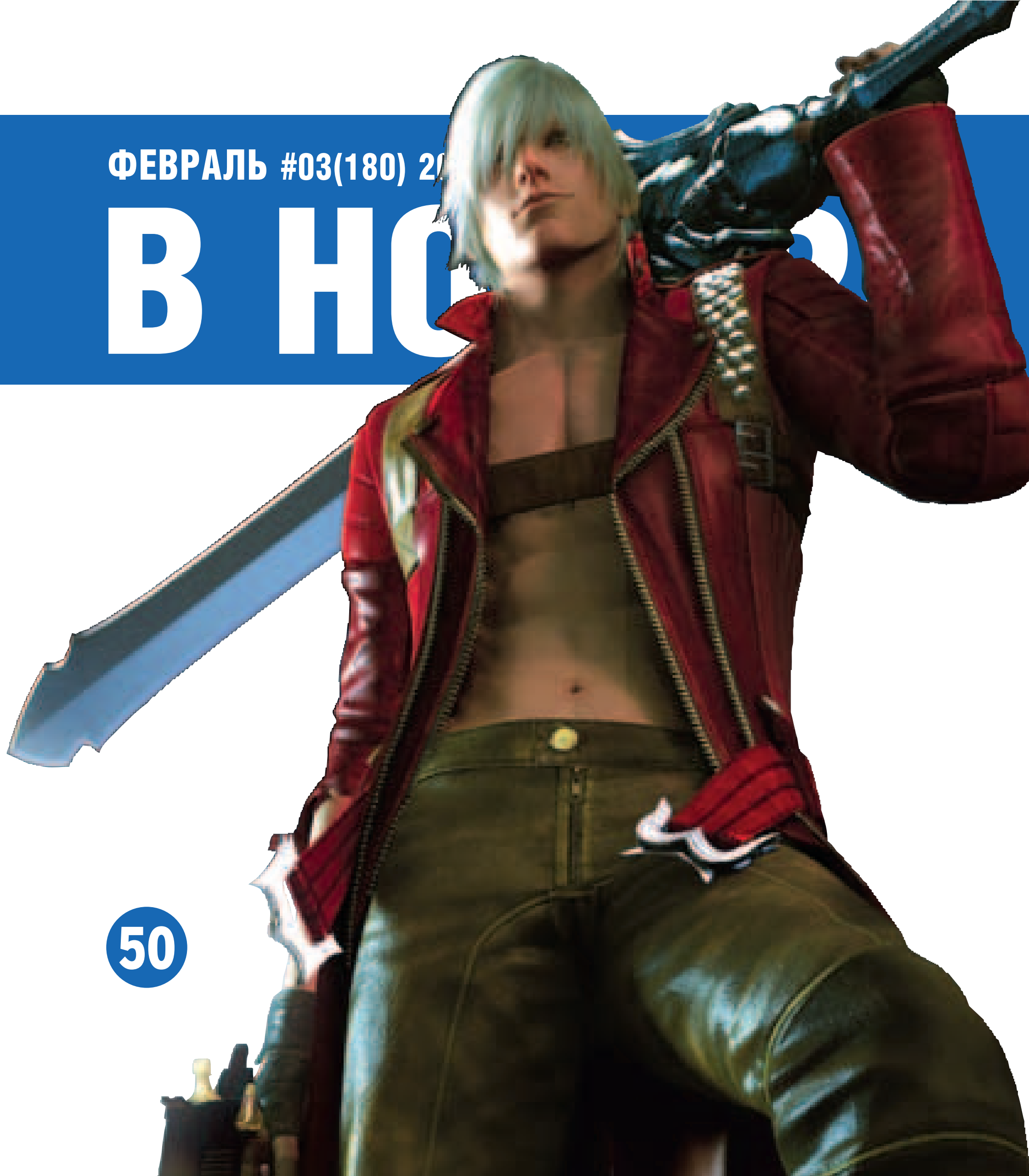
ACE COMBAT 5:
SQUADRON LEADER

НА ОБЛОЖКЕ

САМАЯ КРАСИВАЯ И ИНТЕРЕСНАЯ ИГРА О САМОЛЕТАХ НА СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ КОНСОЛЯХ. ПЯТАЯ ЧАСТЬ ACE COMBAT НА ИДЕЙНОМ УРОВНЕ НЕ СЛИШКОМ СИЛЬНО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ЧЕТВЕРТОЙ, ОДНАКО ПО ВСЕМ ПАРАМЕТРАМ – ОТ ГРАФИКИ ДО СЮЖЕТА – НАБЛЮДАЕТСЯ ПРОГРЕСС. ACE COMBAT – НИКОИМ ОБРАЗОМ НЕ ТРАДИЦИОННЫЙ ХАРДКОРНЫЙ СИМУЛЯТОР, НО И НЕ АРКАДНЫЙ ШУТЕР. ИГРА ПОДОЙДЕТ САМОМУ ШИРОКОМУ КРУГУ ГЕЙМЕРОВ, ОСВОИТЬСЯ С УПРАВЛЕНИЕМ МОЖНО ОЧЕНЬ БЫСТРО. ОДНАКО ГЕЙМПЛЕЙ ДОСТАТОЧНО СЛОЖЕН И РАЗНОСТОРОНЕН, ЧТОБЫ КТО-НИБУДЬ ЗАСКУЧАЛ СЛИШКОМ РАНО. ДВА-ТРИ РАЗА ПРОЙТИ ACE COMBAT С НАЧАЛА И ДО КОНЦА (НА РАЗНЫХ УРОВНЯХ СЛОЖНОСТИ) – ВПОЛНЕ ДОСТОЙНОЕ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕ.

ФЕВРАЛЬ #03(180) 2

В НО



50

DEVIL MAY CRY 3

ХИТ?!

ДАНТЕ – МОЛОДОЙ, ГОРЯЧИЙ, ДЕРЗКИЙ. ВЕРГИЛИЙ – СУРОВЫЙ, ЗЛОБНЫЙ, МЕРЗКИЙ. ДВА БРАТА СОЙДУТСЯ В СМЕРТЕЛЬНОЙ СХВАТКЕ, КОТОРАЯ ИЗМЕНИТ СУДЬБУ МИРА. И, КАК ВСЕГДА, ГДЕ-ТО РЯДОМ ЕСТЬ ЗАГАДОЧНАЯ ЖЕНЩИНА...



ХИТ?!

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS РАЗИТЕЛЬНО ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ПРЕДЫДУЩИХ ЧАСТЕЙ ЗНАМЕНИТОЙ СЕРИИ. ПЛОХО ЭТО ИЛИ ХОРОШО – РЕШАТЬ ВАМ! /56



В РАЗРАБОТКЕ

ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ С ТАКТИЧЕСКИМИ СРАЖЕНИЯМИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. МЫ ГОВОРИМ IMPERIAL GLORY, НО ПОДРАЗУМЕВАЕМ «ПРОЕКТ, ПОХОЖИЙ НА ИГРЫ СЕРИИ TOTAL WAR». /68

НОВОСТИ

ТЕМА НОМЕРА



20

СПЕЦ

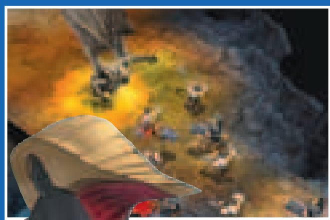


28

ХИТ?!

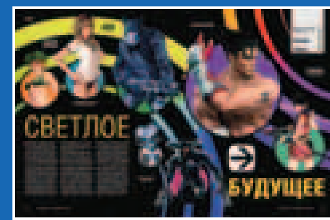
СЛОВО КОМАНДЫ

ДАНТЕ – МОЛОДОЙ, ГОРЯЧИЙ, ДЕРЗКИЙ...



Armies of Exigo

Компания Black Hole не скрывает, что заимствует лучшие идеи близзардовских RTS. Ее проект – Armies of Exigo – настолько похож на Warcraft, что заметно даже невооруженным глазом. Но с копирования шедевров великих мастеров начинали многие великие мастера. Поэтому обвинять Black Hole в плагиате неразумно. /120



Светлое будущее

Мы расскажем вам о самых ожидаемых проектах 2005 года. Рассмотрены все жанры, все платформы, не забыт ни один потенциальный хит. Так что рекомендуем вооружиться бумажкой и ручкой да выписать названия всех стоящих, на ваш взгляд, игр. Далее следует умножить на среднюю стоимость диска, и получится сумма, которую геймеру надо заработать за год. /78



66

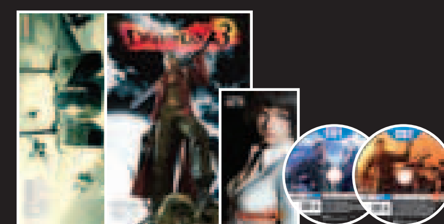
SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA
САГА О ЛЮДЯХ И ДЕМОНАХ ПРОДОЛЖАЕТСЯ. ВТОРУЮ ИГРУ ЗА НЕСКОЛЬКО МЕСЯЦЕВ ИЗДАЕТ ATLUS.



METROID PRIME 2: ECHOES
САМУС АРАН СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ ЛУМИНОТАМ.

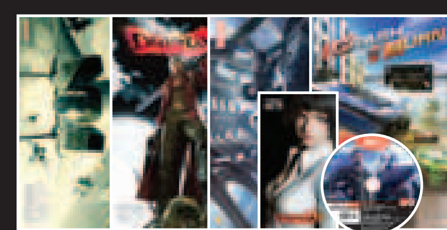
96

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

«ТАЛАНТЛИВЫЙ» КОНКУРС, РАУНД 2.

МЫ ПРОДОЛЖАЕМ НАШ КОНКУРС, ПОСВЯЩЕННЫЙ СОЗДАНИЮ ИГР. НО НА ЭТОТ РАЗ ИГРЫ ПРИДЕТСЯ СОЗДАВАТЬ ИМЕННО ВАМ. ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА КРИ'2005, ПЛЮС МАССА АКСЕССУАРОВ ОТ GENIUS. ЕСЛИ ЖЕ ВЫ ПРОПУСТИЛИ ПЕРВЫЙ РАУНД, ЕЩЕ НЕ ВСЕ ПОТЕРЯНО, НАЧИНАЙТЕ СО ВТОРОГО.



76

ДАЙДЖЕСТ

PlayMobile

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ЖЕЛЕЗО

ТАКТИКА

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ELECTRONIC ARTS ПРОТИВ UBISOFT

Разборки больших боссов игровых компаний могут коснуться и геймеров. В отсутствие конкуренции у издательств исчезнет стимул улучшать свою продукцию.

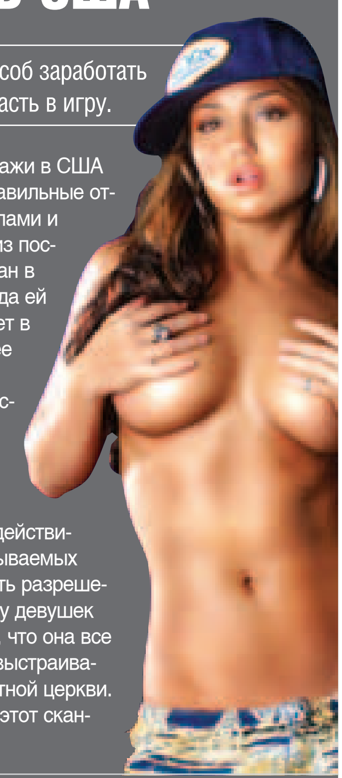


Сэм и Джейд под угрозой. Американские капиталисты хотят задушить последний росток европейской культуры в дремучей чаще видеоигр.

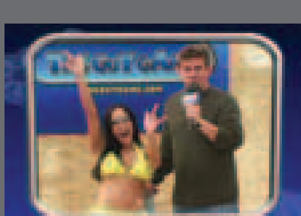
Electronic Arts приобрела 20% акций Ubisoft за $85-100 млн. у голландской инвестиционной компании Talpa Beheer. За последние годы французское издательство сильно упрочило свое положение на рынке; в частности, покупка Red Storm Entertainment позволила получить права на все игры «от Тома Клэнси», включая Splinter Cell и Ghost Recon. Кроме того, большим успехом пользовались и собственные проекты – в первую очередь Prince of Persia и Beyond Good & Evil. Ходили слухи о том, что Ubisoft может быть поглощена компанией Vivendi Universal, однако они были оперативно опровергнуты; к тому же этот потенциальный покупатель сейчас вряд ли способен на крупные траты. По словам представителей Ubisoft, никаких официальных переговоров с Electronic Arts не велось, и, соответственно, поглощение воспринимается как враждебное. Американский гигант хочет получить возможность влиять на политику одного из самых опасных конкурентов, хотя и позиционирует свои действия как «выгодные инвестиции». Покупка сделала Electronic Arts вторым по значению акционером Ubisoft, поэтому владельцы компании ищут способы оперативно увеличить свою долю. Интересно, что за ситуацией пристально следит французское правительство, которое отнюдь не заинтересовано в увеличении доли иностранного капитала в жемчужине своей игровой индустрии. Газета La Tribune сообщает, что государство готово щедро профинансировать Ubisoft на льготных условиях, дабы помочь компании справиться с угрозой захвата. Наконец, вездесущий Бруно Боннелл, глава Infogrames (ныне – родительская компания Atari), пообещал оказать Ubisoft всю необходимую поддержку. Из патриотических соображений – по его словам, нельзя позволить американским корпорациям подмять под себя всю европейскую игровую индустрию. Проблема заключается в том, что несмотря на все успехи компании, капитализация Ubisoft невелика – всего $620 млн. Для сравнения, Electronic Arts стоит более $18.8 млрд. ■

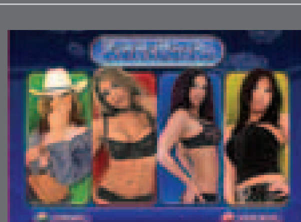
ОЧЕРЕДНОЙ СКАНДАЛ В США

Девушкам на заметку: существует отличный способ заработать немалые деньги; для этого надо всего лишь попасть в игру.



Игра The Guy Game была временно запрещена для продажи в США решением техасского суда. Дело в том, что в ней за правильные ответы на вопросы геймеры вознаграждались видеоматериалами и фотографиями полуобнаженных девушек (топлесс). Одна из последних и обратилась в суд, заявив, что ее образ использован в игре без разрешения; кроме того, кадры были отсняты, когда ей было всего лишь 17 лет (в США совершеннолетие наступает в 18). Иск был подан против издательства Gathering (дочернее предприятие Take-Two), разработчика Top Heavy Studios, а также Sony и Microsoft (игра вышла на PS2 и Xbox). Интересно, что с юридической точки зрения таковое разрешение и не могло быть получено от несовершеннолетней, поэтому больше вопросов вызывает именно возраст девушки – вполне логично предположить, что немалая часть материала была отснята с нарушением законодательства США. И действительно – съемка производилась во время обычных так называемых «весенних празднеств» в Техасе и, соответственно, получить разрешение (да еще и уточнить возраст!) от всех попавших в камеру девушек было весьма затруднительно. Несчастная жертва заявляет, что она все еще учится в школе и мечтает о поступлении в колледж и выстраивании карьеры, не теряя уважения общества и прихожан местной церкви. The Guy Game пока еще не вышла в Европе, и неясно, как этот скандал скажется на будущем проекта за пределами США. ■





Все модели на этих скриншотах – профессионалки. Спорные кадры содержатся в бонусном видео, открывающемся по мере прохождения игры. В сети его нет, равно как нет и фотографий той самой девушки.

КОРОТКО

SONY ОБЪЯВИЛА, что в Японии в магазины отправлено более миллиона копий Gran Turismo 4. Всего за два дня геймеры приобрели более 6600 тысяч копий игры. Суммарный тираж всех игр серии тем самым достиг 36 млн.

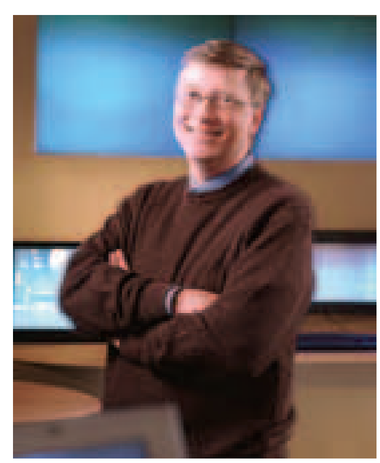
ДЕЙСТВИЕ DYNASTY Warriors 5 от Koei будет происходить опять в Китае времен Трех королевств, однако там появятся новые герои – например, Цао Пи, сын Цао Цао. Геймплей изменится незначительно.

АНОНСИРОВАНА ВЕРСИЯ Namco Museum для PSP. В этот сборник древних аркадных хитов войдут Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian, Dig-Dug, Rally-X и New Rally-X. Все они будут поддерживать мультиплеер по WiFi-соединению.

ПО СЛУХАМ, SNK PLAYMORE работает над сиквелом аркадного хита Ikari.

БИЛЛ ГЕЙТС ОБ XBOX 2

Всем известный создатель Microsoft в очередной раз поделился с прессой своим видением развития игровой индустрии. Как и раньше, он считает, что домашние консоли должны перенять у PC роль универсального медиа-центра и стать способными полностью заменить персональные компьютеры в этой области. Доступ к телеканалам, просмотр фотографий, видео и музыки – все это должно стать основными функциями Xbox 2 наряду с запуском видеоигр. По словам Гейтса, поначалу цель была проста – закрепиться на рынке и сделать Xbox отличной игровой платформой. И она была выполнена. Игры для Xbox 2 будут рассчитаны на более широкую аудиторию, а сама платформа будет максимально совместима с PC и иными устройствами для обмена информацией с ними. Например, у Xbox будет собственная версия интернет-пейджера MSN Messenger. ■



КОРОТКО

MARVELOUS INTERACTIVE работает над версией Lunar для Nintendo DS. Напомним, что ранее эта компания выпустила Lunar Legend (GBA), римейк культовой ролевой игры Lunar: Silver Star Story.

CYBERCONNECT2 отправила в магазины 400 тыс. копий файтинга Naruto: Narutimate Hero 2 (PS2, Япония). В ответ Tomy, издающая альтернативный сериал Naruto: Gekitou Ninja Taisen, сообщила, что суммарный тираж всех трех ее игр превысил 1 млн. копий.

ПО ДАННЫМ Media Create, к 9 января в Японии геймерам было куплено 544304 единиц консоли PlayStation Portable.

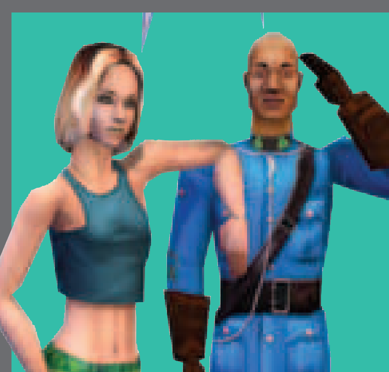
СКРЫТАЯ РЕКЛАМА В ИГРАХ ELECTRONIC ARTS

Негодование по поводу product placement в «Ночном дозоре» доказывается, что такого рода способы зарабатывания денег потребителям кино не очень нравятся. Однако в играх они вполне могут быть уместны.

Компания Reebok заключила соглашение с Electronic Arts о демонстрации своей продукции в нескольких спортивных играх, первой из которых станет NFL Street 2. При этом будут демонстрироваться не только аксессуары, уже находящиеся в продаже, но и только готовящиеся к поступлению в магазины, что позволит геймерам заранее подобрать себе предмет для покупки. Поскольку продукцию Reebok и так используют все спортсмены в NFL и NBA, то подобный ход Electronic Arts делает ее игры еще более приближенными к реальности.
Интересно, что Electronic Arts уже давно применяет так называемый product placement в своих играх, что одновременно приносит прибыль издательству (далеко не всегда – часто, наоборот, требуется разрешение на использование того или иного товарного знака) и повышает привлекательность ее продукции в глазах геймеров, жаждущих максимального соответствия виртуального мира реальному. В последнее время прямая прибыль от такой рекламы стала ощутимой. Например, в The Sims Online продвигался бренд McDonald's, а Rebellion в своем боевике Dredd vs. Death раскручивала Red Bull. ■



The Sims Online не оправдал ожиданий издателей, но отнюдь не из-за наличия скрытой рекламы.



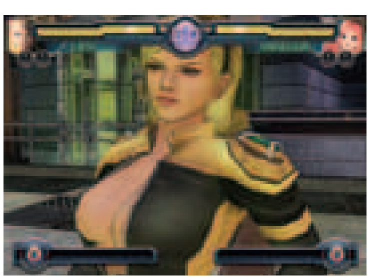


Судья Дредд рекламирует Red Bull.

SNK В РАСЦВЕТЕ СИЛ

Если на Западе обанкротившиеся издательства из пепла уже не восстают, то японское законодательство позволяет выжить всем. SNK – отличный тому пример.

Возрождение горячо любимой фанатами компании SNK под руководством нового владельца (Playmore), похоже, завершилось. Еще в ноябре в Японии закончилась чехарда с реструктуризациями и сменами названия, а на днях и американское подразделение было переименовано в SNK PLAYMORE USA (именно так, заглавными буквами). SNK PLAYMORE отныне объединяет все сохранившееся наследие SNK, включая и права на разработку игр, и собственно не успевшие разбежаться команды разработчиков. Обновленная компания вернулась на американский рынок (откуда после провала NeoGeo Pocket Color когда-то ушла SNK), в Европе ее интересы представляет издательство Ignition Entertainment. Благодаря этому новые игры серии King of Fighters и Metal Slug оперативно локализуются на Западе. ■











Пока существует спрос на игры с красивыми анимешными персонажами, SNK PLAYMORE будет жить.

NINTENDO НА КОНЕ

Сатору Ивата не скупится на презрительные слова по отношению к PSP. Он считает, что Sony слишком сильно рассчитывает на «золотую формулу успеха», и ее детище не способно привлечь геймеров-новичков. Зато DS, как он считает, отлично подойдет людям, которые никогда играми не увлекались, в первую очередь – девушкам. Что касается продвинутой графики, то она не столь важна, если геймплей слишком сложен и требует много времени на освоение.
Пока что цифры продаж говорят в пользу Nintendo – пожалуй, впервые за много лет пафосная риторика боссов компании оправдана. Ивата сообщил, что из-за высокого спроса на DS Nintendo планирует увеличить производство до 1.5 млн. штук в месяц с возможностью оперативно поднять его до 2 млн., если возникнет такая необходимость. Напомним, что на данный момент уже реально продано (речь идет не о поставках в магазины) не менее 1.4 млн. DS, к концу календарного года эта цифра будет доведена до 2.8 млн. ■

NBA НЕ ИДЕТ ПО СТОПАМ NFL

Electronic Arts пытается стать монополистом на рынке спортивных игр не вполне рыночными методами. Но помимо успехов в этом нелегком деле у издательства есть и очевидные неудачи.

После приобретения EA эксклюзивных прав на создание игр с символикой NFL, появились слухи о возможном заключении аналогичного контракта с NBA. Однако с баскетболом легкой победы не получилось – сначала ассоциация NBA заявила о том, что отклонила предложение издательства, а затем официальные лица Electronic Arts объявили, что ничего, собственно, и не предлагали.
С симуляторами американского футбола (Madden NFL) у Electronic Arts дела и так обстоят отлично (несмотря на соперничество с ESPN NFL), однако у NBA Live продажи куда хуже, и о монополии речь не идет. ESPN NBA и NBA Ballers – продаются великолепно. Если бы Electronic Arts выбила у конкурентов почву из-под ног еще и в баскетболе, то это могло бы создать повод для судебного разбирательства – лишение потребителей возможности выбирать себе товар по вкусу было бы налицо. И нельзя исключать, что спустя некоторое время Electronic Arts сделает NBA более серьезное предложение, от которого сложно будет отказаться. Причиной нынешнего срыва сделки может быть и то, что, по некоторым данным, у NBA не закончились контракты с другими издательствами и в ближайшие год-два их разрыв невозможен. По истечении этого срока политика ассоциации может быть и пересмотрена. ■



ESPN NBA продается по умеренной цене в $20, что и позволило игре от Sega и Take-Two стать одним из лидеров продаж.



Уникальная трюковая система NBA Ballers выделила игру на фоне более серьезных конкурентов.



NBA Live – традиционный спортивный симулятор от Electronic Arts. Он предсказуемо хорош, однако ничем особенным не выделяется.

PSP НА ЗАПАДЕ

Руководитель американского отделения Sony Computer Entertainment во время презентации перед открытием Consument Electronic Show не поведал публике практически ничего нового о старте PSP в США. По-прежнему он намечен на конец марта (тогда же консоль должна появиться в Европе), однако нет информации о цене. Речь шла в основном о мультимедийных возможностях PSP, но никоим образом не об играх.
Днем ранее Sony сообщила, что в Японии продано 510 тысяч PSP, а также анонсировала новую игру – Untold Legends: Brotherhood of the Blade от Sony Online Entertainment. Она поступит в продажу в США одновременно с PSP. ■



PSP уверенно чувствует себя в Японии. Когда Sony наладит наконец производство, DS будет вынужден потесниться.

КОРОТКО

КОМАНДА LEVEL 5 ОБЪЯВИЛА, что собирается анонсировать в начале года новую RPG для PS2 – игра поступит в продажу в конце 2005. Напомним, что Level 5 создала недавно вышедший мега-хит Dragon Quest VIII, а также Dark Cloud 2. Кроме того, Level 5 собирается оживить проект True Fantasy Live Online для Xbox, от которого отказалась Microsoft. Платформа при этом, скорее всего, сменится.

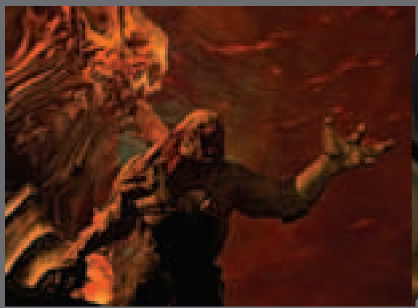
BLIZZARD СООБЩАЕТ, что за период с момента релиза (23 ноября) до конца 2004 года MMORPG World of Warcraft разошлась тиражом в 600 тысяч копий на территориях Северной Америки, Австралии и Новой Зеландии. Кроме того, недавно был зафиксирован рекорд по количеству одновременно пребывающих в онлайне пользователей – 200 тысяч. Компания в срочном порядке запускает новые серверы и печатает второй тираж.

DOOM 3 НА XBOX

Пока владельцы персональных компьютеров спорят о том, что же лучше – Doom 3 или же Half-Life – консольщики терпеливо ждут обе эти игры.

В марте в Европе должна наконец поступить в продажу версия Doom 3 для Xbox. Кроме этого, фанатам станет доступно особое коллекционное издание, куда войдут полные версии Ultimate Doom и Doom II, а также бонусные видеоматериалы и арт. Интересно, что в римейках старых хитов будет мультиплеер на четыре персоны через split-screen (кооперативный режим и deathmatch). Поддержки Xbox Live! в них, видимо, все же не имеется. Собственно Doom 3, напротив, снабдят и новым (по сравнению с оригиналом) режимом совместного прохождения, и мультиплеером по сети. Портированием занимается Vicarious Visions под присмотром id Software. ■







Злобные монстряки из Doom 3 на консоли будут выглядеть так же впечатляюще, как и на PC.


Акелла
ТРЕБУЕТСЯ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТ
EverQuest II
30 дней игры БЕСПЛАТНО!
Карты оплаты на сайте www.akella.com
UBISOFT
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Действие EverQuest 2 проходит в будущем мира Norrath, который по прошествии 500 лет вступил в новую эпоху своего развития.
Графически EQ2 не имеет аналогов среди онлайновых ролевых игр. Использование последних визуальных технологий, невероятный уровень детализации позволяет создавать для каждого персонажа уникальную внешность и наделить его присущими ему одному чертами.
Тщательно отточенная игровая механика позволит чувствовать себя в игре комфортно как завсегдатаям MMORPG, так и новичкам.
• Детализированный игровой мир колоссальных размеров, тысячи предметов экипировки
• 16 рас, 24 класса и 50 уровней развития персонажа
• Возможность иметь собственное жилье и верховое животное для передвижения по игровому миру.
• Многочисленные гильдии и игровые сообщества для совместных рейдов и организации производства
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2004 "UbiSoft", © 2004 "Sony Online Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua
Akella

НАГРАДА НАШЛА ГЕРОЯ

Королева Великобритании лично вручила Питеру Молине, главе студии Lionhead, Орден Британской империи за его вклад в развитие игровой индустрии. Мэтр сообщил прессе, что никак не рассчитывал на столь высокую награду. Напомним, что Молине является одним из самых известных разработчиков, он же фактически создал жанр «симулятор бога», представив общественности игры Populous и Black & White. Последнее его творение – уникальная ролевая игра Fable. Что касается награды, то впервые она была учреждена королем Георгом V в 1917 году, во времена Первой мировой войны. Ее присуждают за особые заслуги перед страной. Интересно, что из деятелей игровой индустрии ее удостоился также Джез Сан, основатель недавно обанкротившегося издательства Argonaut. ■



КОРОТКО

▶ В ХОДЕ ВТОРОГО ЭТАПА бета-тестирования онлайновой RPG Wish компания Mutable Realms приняла совершенно неожиданное решение о закрытии проекта. Проанализировав все факты и данные, полученные в ходе испытаний игры, девелоперы пришли к выводу, что дальнейшую разработку им не потянуть.

▶ VIVENDI UNIVERSAL GAMES и Electronic Arts будут использовать для записи своих игр диски нового поколения, созданные на основе технологии Blu-ray. Таким образом, Sony получила новых союзников в борьбе против Toshiba, продвигающей формат HD-DVD. Напомним, что PlayStation 3 будет считывать информацию только с Blu-ray носителей.

▶ ONLINE-РЕЖИМ будет в версиях Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory на PS2 и Xbox, но не GC.

SONIC ПОМОЖЕТ GIZMONDO

Третья сила готовится вступить в войну портативных консолей.

Компания Gizmondo (дочернее предприятие Tiger Telematics), готовящая к старту одноименную портативную консоль, объявила о подписании соглашения относительно издания на своей платформе сборника Sega Classics. В него должны войти порты оригинальных аркадных хитов Sonic the Hedgehog, Outrun, Golden Axe, Altered Beast и Shinobi. Благодаря качественному экрану и удобному управлению Sonic the Hedgehog смотрится на Gizmondo куда лучше, чем Sonic N на N-Gage.

Напомним, что Gizmondo использует операционную систему Microsoft Windows CE, имеет TFT-экран с диагональю 2.8 дюйма, центральный процессор Samsung ARM9 с тактовой частотой 400 МГц и видеокарту GeForce 3D 4500. Консоль одновременно является телефоном стандарта GSM, проигрывает MP3 и MPEG-4, имеет встроенную цифровую камеру, поддерживает GPRS и Bluetooth, а также оснащена приемником GPS. Носитель информации – флэш-карты стандарта MMC. Gizmondo поступит в США в продажу в первом квартале 2005 года, ориентировочно – в марте. В Европе система появилась в магазинах еще перед Рождеством, но тихо, без особой шумихи. Интересно, что не только Sega через третьи руки поддерживает Gizmondo. Внимание к платформе проявила еще и Electronic Arts. Однако наиболее многообещающие анонсы ожидаются от Microsoft. Дело в том, что хотя американская корпорация и не намерена самостоятельно выходить на рынок портативных приставок, сделать подножку Sony и Nintendo – в ее интересах. Подобным, напомним, в свое время занималась Sony по отношению к Nintendo, поддержав Wonderswan Color, единственного конкурента Game Boy Advance. ■





БОЛЕЕ 300 ИГР ДЛЯ КОНСОЛЕЙ NINTENDO

У «большой N» еще есть порох в пороховницах!

Американскому подразделению Nintendo за 2004 год удалось продать 1.3 млн. DS и 8 млн. GBA. Информации о GC нет, что, впрочем, уже говорит само за себя. В 2005 году в США должно выйти более 120 игр для DS и 125 – для GBA. Последние, понятное дело, тоже могут быть запущены на новейшей портативной консоли.

Ключевые проекты для DS – WarioWare Touched!, Pokemon Dash, Yoshi Touch & Go, Need for Speed Underground 2 и Atari's Retro Atari Classics. На GBA наиболее перспективными в ближайшее время боссы Nintendo считают WarioWare Twisted!, Mario Party Advance, Fire Emblem: The Sacred Stone, Pokemon Emerald и Legend of Zelda: The Minish Cap (в Европе игра уже вышла).

Кроме того, 60 игр появится на GC. Наибольшие надежды возлагаются на Star Fox Assault, Geist, Donkey Konga Jungle Beat, Resident Evil 4, Killer 7, Splinter Cell Chaos Theory и новую игру серии The Legend of Zelda. ■



▮ Эти бравые ребята из Star Fox: Assault помогут Nintendo разгромить конкурентов. Или хотя бы сохранить имеющуюся долю рынка.

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР ДЛЯ PS3

Руководство NVIDIA обещает завершить работу над GPU для консоли PlayStation 3 к концу 2005 года. В нем используются технологии видеокарт GeForce, выпускаемых NVIDIA для PC, однако консольный вариант сильно модифицирован с учетом требований Sony. Это первое заявление NVIDIA, где упоминаются конкретные сроки возможного поступления чипов в производство. К слову, процессоры Cell также будут готовы примерно в это же время; соответственно, PlayStation 3 можно ждать где-то в 2006 году. А вот Xbox 2, скорее всего, поступит в продажу раньше – возможно, к Рождеству 2005 года. Для этой консоли графическую начинку готовит ATI, крупнейший конкурент NVIDIA. ■

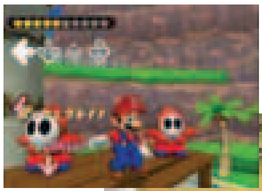
ATI™

NVIDIA.


ВАМ НУЖНА МНОГОЗАДАЧНОСТЬ
КОМТЕК
ОЛИМП
ЗЕВС
KOMTEK
Ваш ПК может это обеспечить. Процессор Intel® Pentium® 4 с технологией НТ, на базе которого работает ПК "КОМТЕК ОЛИМП ЗЕВС", способствует повышению производительности при одновременном выполнении двух задач.
KOMTEK сеть компьютерных супермаркетов
www.komtek.ru
г. Иркутск, ул. Грязнова, 1 (3952) 258-338
г. Ангарск, ул. Горького, 16 (квартал 74, дом 6) (3951) 565-656
г. Братск, ул. Крупской, 35 (3953) 421-220
г. Улан-Удэ, ул. Ленина, 30а (3012) 210-010
г. Красноярск, пр-т Красноярский Рабочий, 120, ТЦ "Красноярье" (3912) 343-509
intel inside
pentium 4
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

МАРИО ВЕЗДЕСУЩ

За последние две недели сразу две компании – Electronic Arts и Konami – объявили об использовании Марио и других персонажей одноименного сериала в своих играх. Это Dance Dance Revolution with Mario и NBA Street V3. Фактически ничем особенным геймплей обоих проектов не выделиться. Новый DDR будет ровно таким же, что и обычный, однако его герои и задние планы заимствуются из игр сериала Mario. Однако Konami обещает, что в DDR with Mario появятся и некоторые оригинальные мини-игры (возможно, по аналогии с Donkey Konga). В NBA Street V3 ситуация та же – Марио, Луиджи, принцесса Пич и Варио в качестве играбельных персонажей и стадион Mushroom Kingdom. ■



Обычно Nintendo сама готовит игры с участием Марио, однако на сей раз доверила водопроводчика партнерам.



КОРОТКО

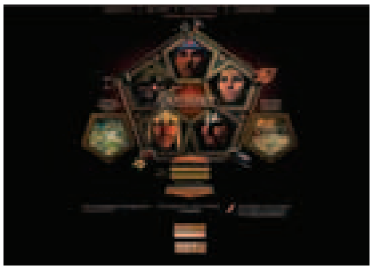
РАЗРАБОТЧИКИ из Larian Studios (Divine Divinity, Beyond Divinity) собираются в своих будущих проектах использовать 3D-движок Gamebryo и технологию Speedtree (на основе этого набора создается The Elder Scrolls IV: Oblivion). Под будущими проектами, скорее всего, подразумевается Divine Divinity II.

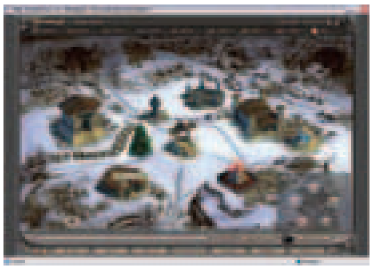
SEGA SAMMY решила портировать с аркадных автоматов Atomiswave на PS2 файтинг Rumble Fish, включив туда в качестве бонуса некоторых персонажей Rumble Fish 2. Это проект той части единой компании, что раньше звалась Sammy.

ЖИЗНЬ В СЕТИ

В отличие от занудных MMORPG, проект «Пентакор» делает акцент на живом общении, а не тупой прокачке.

Наконец состоялся релиз уникальной онлайновой игры «Пентакор. Владыки Граней». Длившееся более двух месяцев открытое тестирование уже доказало успешность проекта, обеспечив ему огромную полярность. Объясняется она необычной концепцией игры – в ее основе лежат социальные структуры и живое общение. Объединяясь в союзы, игроки создают и расширяют настоящие государства. Игра предлагает каждому занятие по вкусу – вы можете сделать политическую карьеру, воевать с соседями или углубится в освоение одной из четырех специальностей. Кроме того, проект не требует вашего постоянного присутствия – достаточно уделять ему полчаса в день. С 15 января грани Пентакора открылись для всех желающих. На сайте http://www.pentacore.ru вы можете ознакомиться с деталями и оценить свои силы в игре – первые 15 дней предоставляются бесплатно! ■





РУССОБИТ-М И BURUT ОТКРЫЛИ ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

Поклонники Kreed вскоре получат новый объект для восхищения. Российские разработчики не устают удивлять своей креативностью.

Издательская компания «Руссобит-М» официально анонсировала FPS на тему Второй мировой (ох, сколько же их было) «Восточный фронт» (East Front) от воронежской студии Burut, отличившейся проектами «Златогорье», Kreed. Правда, в отличие от большинства подобных проектов, сюжет игры базируется на альтернативной истории. Главный персонаж Карл Штольц каким-то образом оказывается вовлечен в нацистский эксперимент по созданию Идеального Солдата. Но бравый герой находит в себе силы восстать против фашистского режима и вступить в ряды Организации Сопротивления... Разработчики клянутся гармонично перемешать научные факты и фантастические гипотезы, снабдить игру мощным движком, не забыть про физику и реализовать нелинейное прохождение миссий. Дополнительные подробности о проекте, выходящем в мае 2005 года (предварительная дата релиза), вы найдете в материале, который появится в ближайшее время на страницах нашего журнала. ■



БОЛЬШИЕ БОИ. ВИРТУАЛЬНЫЕ И РЕАЛЬНЫЕ

Турниры, которые так любят наши читатели, один за другим анонсируются на страницах «Страны игр». Следите за новостями, оттачивайте свои киберспортивные навыки, и удача вам улыбнется.

В 2005 году Московское отделение Федерации компьютерного спорта России совместно с «Gennadich Team» запустило новый проект: серию турниров под названием «Большой бой».
Общим будет не только название, но и схема проведения. В первом этапе участники соревнуются в любимых компьютерных играх и получают заслуженные призы за победу, а во втором этапе смогут попробовать свои силы в аналогичных реальных состязаниях.
Первый турнир серии будет проведен 19 февраля. В Интернет центре ВИК@web (м. ВДНХ, ул. 1-ая Останкинская, 57, http://www.vikaweb.ru) пройдет первая часть турнира. Дисциплина Counter-Strike 5x5 по олимпийской системе. Команды, занявшие с 1-го по 6-е место, 20 февраля продолжат баталии в пейнтбольном клубе «Ангар-28» (м. Серпуховская, ул. Щипок д. 28, http://www.angar-28.ru).
Призовой фонд в соревнованиях денежный (подробности – на официальном сайте мероприятия). Кроме того, каждый участник при регистрации получает жетон с личным номером. В течение года по номерам жетонов пройдут розыгрыши призов.
На площадках предусмотрены места для зрителей и все необходимое для удобного просмотра: комментаторы, экраны и т.д.
Если вы не найдете время, чтобы поучаствовать или поболеть за киберспортсменов, подробности о том, как прошли соревнования можно будет найти на страницах журналов издательского дома «Гейм Ленд» («Страна игр», «PC игры», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и CGW RE). ■



Акелла
Готика II
Gothic II
JoWooD Productions
Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромант Ксардас оживил отважного рыцаря, ибо миру грозят новые бедствия. Магический барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и другие кровожадные твари - выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - Зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...
Детализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз
Великолепная графика с видом от третьего лица
Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная
dvd
3cd
СОЮЗ
М.Видео
© 2005 "Akella", © 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614
Akella

КОНСОЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ

Желающим ударить кулаком в живот своему соседу рекомендуем делать это с джойстиком в руках.

На вторые выходные февраля намечен турнир по файтингу Tekken 4, на третьи – по Soul Calibur 2. Фанатам виртуальных единоборств рекомендуем заглянуть 13 и 20 февраля в клуб Netland (http://www.net-land.ru), располагающийся по адресу: г. Москва, Театральный проезд д.5 (здание «Центрального Детского Мира», 4 этаж), ст. м. Кузнецкий мост. Правила и команда судей – те же, что на Кубке «Страна Игр – ИнфоКом 2004», регистрация проходит на месте, с 12 до 13 часов. Подробную информацию о турнирах можно получить на сайте http://www.gameland.ru, не стесняйтесь задавать вопросы на форумах. ■



«Ксюха» из Tekken 4 – единственный боец, которого можно назвать кавайной девочкой. Именно поэтому Врен выбрал ее в качестве «своего» персонажа.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ РАЗУМНЫХ МАШИН

Самарские игроделы готовят сиквел своего самого известного проекта.

Проект «Механоиды» – оригинальная смесь ролевой игры и футуристического шутера – получил продолжение. Сюжет «Механодов II» разворачивается в том же самом мире Полигона спустя некоторое время после событий первой части. В роли главных действующих лиц выступают, как несложно догадаться, разумные машины, прозванные механоидами. Игрок сможет создать свой собственный клан, а также захватывать базы и устанавливать контроль над секторами. Разработчики обещают, что искусственный интеллект, управляющий другими кланами механоидов, будет способен достойно противостоять пользователю. В остальном список особенностей проекта довольно стандартен: новые задания, улучшенная торговая система, три рейтинга (торговый, боевой и курьерский), дополнительные секторы (три над и один под землей) и мини-локации. Скажем прямо, судя по списку изменений, проект больше тянет на add-on, нежели на сиквел. Впрочем, диагноз будем ставить на основе финальной версии. А выйдет она довольно скоро – во втором квартале 2005 года. ■



НАПРЯГЛИ МОЗГИ – ЗАРАБОТАЛИ $ 1500

Если ты такой умный, то почему ты не богатый? Видимо, потому что не пытаешься применить свои способности!

В конце декабря были подведены итоги акция «Грант IRIVER», которая прошла при информационной поддержке Gameland, и была направлена на поддержку наиболее талантливых и целеустремленных студентов Москвы и регионов. Конкурс на лучший студенческий проект проходил в четырех номинациях: «Менеджмент», «Маркетинг», «Информационные технологии», «Дизайн». Первая премия во всех номинациях составляла $ 1 500.

«Грант IRIVER» вызвал огромный интерес в студенческой среде. Соискателями гранта стали 856 умников российских вузов. Около 70% конкурсных проектов пришли в IRIVER из регионов, что очень порадовало организаторов и членов жюри. Самыми активными оказались студенты Санкт-Петербурга, Нижнего Новгорода, Твери, Самары, Астрахани, Ульяновска, Томска, Новосибирска, Красноярска, Омска, Екатеринбурга, Перми, Тюмени. Компетентное жюри (в состав которого входил и издатель журналов «PC ИГРЫ», «Страна Игр», «Путеводитель» и CGW RE, Юрий Поморцев) отметило, что было много достойных высокой оценки проектов с интересными и нестандартными решениями в номинации «Дизайн». Немало поступило в IRIVER работ и от будущих специалистов в области информационных технологий. Здесь конкурировало 354 работы, среди которых, по словам судей, есть «действительно работающие программные продукты».

Наш издательский дом учредил специальные призы. Авторы 5 проектов получили в подарок по годовой подписке на любой выбранный ими журнал Gameland: Тихомирова Нина (Санкт-Петербургский государственный университет экономики и финансов, 3 курс) – номинация «Менеджмент»; Сивов Максим (Санкт-Петербургский государственный университет, 2 курс) – номинация «Менеджмент»; Макаров Глеб (Международный Институт Экономики и Права, 3 курс) – номинация «Информационные технологии»; Миляшкин Григорий (Астраханское Государственное Музыкальное Училище, 2 курс) – номинация «Маркетинг»; Завертяев Сергей (Институт Индустрии Моды (Ульяновское представительство), 1 курс) – номинация «Дизайн». Полный список призеров вы сможете найти на сайтах www.iriver-grant.ru, www.iriverrussia.com ■

Галерея

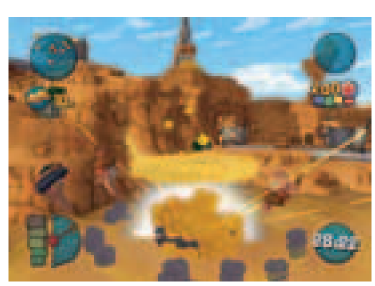
Worms 4: Mayhem



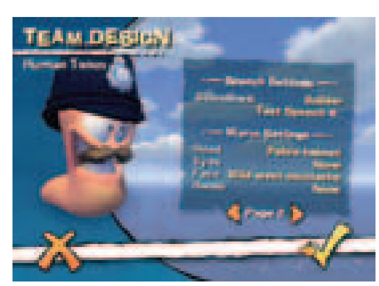
Новый Worms опять будет трехмерным. Времена 2D безвозвратно ушли.



Каждый элемент заднего плана можно использовать с выгодой.



Одна из локаций будет стилизована под Дикий запад. Ковбои, мексиканцы, знаете ли...



Усики, конечно, не гитлеровские, но вид червяку придают сногсшибательный. Таков сериал Worms.

Создай свой стиль

У Майкла это есть, и Кристин это нравится. Борода снова в моде! Но, поверь, девчонки не в восторге от беспорядочной растительности на лице. Здесь важен стиль. Обычная борода плюс твое воображение, и ты станешь другим человеком. Все что тебе надо – подходящая идея и инструмент, чтобы ее осуществить.



Главное – суперидеи!

Не стоит пренебрегать «эспаньолкой» – небольшой остроконечной бородкой. Совсем короткая или чуть длиннее, она всегда выглядит прикольно.

Если хочешь порадовать подружку, просто оставь небольшой участок волос на выбритой коже под нижней губой – «заплатку для души». Смотрится очень аппетитно. Может, добавить бородку или усы? Приветствуются самые смелые идеи. Только учти, что любая растительность на твоем лице должна иметь четкие контуры.

Семидесятые возвращаются! Бакенбарды дают большой простор для фантазии. Короткие и узкие, длинные и широкие, вертикальные или горизонтальные, треугольной или прямоугольной формы – они открывают безграничные возможности для создания собственного стиля. Удлини их до подбородка, и они плавно перейдут в бороду.

«Баки» зрительно сужают круглое лицо, а трехдневная щетина придает реально мужественный вид. «Эспаньолка» и «заплатка» акцентируют внимание на подбородке и идут тем, у кого овальное лицо.

Совет: Если хочешь, чтобы растительность на лице выглядела круто, не забудь о симметрии. Ориентируйся на свои черты лица: губы, уголки рта, нос, уши, скулы – это отправные точки для создания стиля бороды. За идеями и другими полезными советами зайди на www.braun.ru

Как бриться?

Создавать свой собственный стиль лучше всего с помощью электробритвы со съемной насадкой-триммером, чтобы пена не мешала процессу. Прежде чем приступить, убедись, что твоя кожа сухая и чистая.

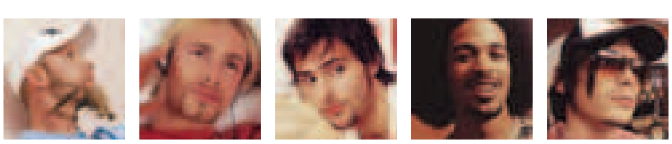
Сначала используй бритву с четырехуровневой насадкой-триммером для подравнивания бороды, чтобы достичь необходимой длины волосков. Затем, сняв насадку, сделай четкий контур бреющей сеткой электробритвы. После чего сбрей все лишнее. Всегда держи бритву под прямым углом к коже. Ополосни лицо водой. Готово!

Бритва «три в одном» – стиль без ограничений

Бритва, стайлер и триммер в одном – это **Braun cruZer³**. Фишка в том, что бритва оборудована двусторонним вращающимся триммером. На обоих его концах имеются ножи: узкий – для четких прямых линий и сложных контуров, широкий – для равномерного подравнивания более крупных участков. Плюс **cruZer³** оснащен четырехуровневой насадкой-триммером для поддержания желаемой длины бороды. С **cruZer³** также возможно влажное бритье. Никакой душ не помешает этому суперустройству добраться до каждого волоска. С этой бритвой даже такой лентяй, как Майкл, будет выглядеть стильно.

Ну, а если в результате ты окажешься «слегка волосатым» – наши поздравления! Либо ты создал новый стиль, либо попробуй еще раз. С **cruZer³** неудачная попытка превратится в новый шедевр всего за одно мгновение. Если опять неудача – не отчаивайся! Щетина отрастет через пару дней, и ты снова можешь заняться созданием нового стиля.

Создай свой стиль.



Товар сертифицирован

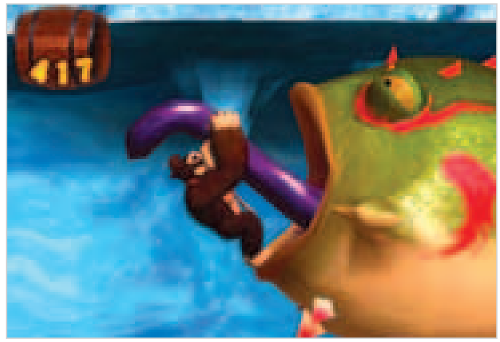
Если хочешь узнать больше о стильном бритье, зайди на www.braun.ru



Качество. Надежность. Дизайн.

BRAUN







Tak 2: The Staff of Dreams | Очередной платформер по лицензии телеканала Nickelodeon.

Donkey Kong: Jungle Beat | Уникальная игра, где персонажами надо управлять с помощью барабанов от Donkey Konga.

Amazing Island | Малоизвестный симулятор владельца острова от Hitmaker, который все никак не доберется до европейского рынка.

ДОЖДАЛИСЬ?

BUJINGAI: SWORDMASTER

- **Платорма :** PS2
- **Издатель:** BAM!

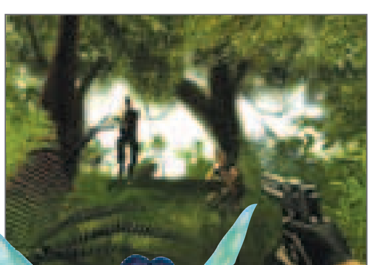
Этот клон Devil May Cry уже был отрецензирован в «СИ» по американской версии, однако спустя полгода издатель проснулся и решил все же выпустить игру в Европе. Рекомендуем обратить на нее внимание. ■



FAR CRY INSTINCTS

- **Платорма :** PS2
- **Издатель:** Ubisoft

Один из лучших FPS на PC вскоре в обновленном виде доберется до игровых консолей. Ubisoft грозится, что качество графики на PlayStation 2 будет не хуже, чем в оригинале. Так ли это, мы выясним через пару месяцев. ■





Kameo: Elements of Power. Эта игра, видимо, когда-нибудь доберется я до Xbox.

Что сравнится с Metal Gear Solid 3: Snake Eater?

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory поступит в продажу совсем скоро, в марте. Как раз в дни, когда европейские геймеры доберутся до Грозного Града, где находится Шагоход...

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.02	Atari Anthology	Atari	Европа
04.02	* Phantom Brave	Koei	Европа
04.02	* Shadow of Rome	Capcom	Европа
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
11.02	Capcom Fighting Jam	Capcom Europe	Европа
11.02	* EyeToy: Chat	SCEE	Европа
11.02	Legend of Kay	JoWooD	Европа
11.02	Megaman X8	Capcom	Европа
14.02	* NARC	Midway	США
18.02	* Mercenaries	LucasArts	Европа
18.02	* Ace Combat 5: Squadron Leader	SCEE	Европа
18.02	Bujingai: Swordmaster	BAM!	Европа
18.02	Energy Airforce aimStrike!	Atari	Европа
18.02	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
22.02	Phantom Crash 2	Konami	США
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Samurai Warriors: Xtreme Legends	Koei	Европа
25.02	* Samurai Warriors: Xtreme Legends	Koei	США
25.02	Legend of Kay	Jowood	Европа
01.03	* Pro Evolution Soccer 4	Konami	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа
11.03	Kao The Kangeroo Round 2	Jowood	Европа
11.03	* Shadow Hearts: Covenant	Midway	Европа
11.03	* Death by Degrees	SCEE	Европа
11.03	* Gran Turismo 4	SCEE	Европа
11.03	* Fight Night 2005	Electronic Arts	Европа
18.03	* EyeToy: Monkey Mania	SCEE	Европа
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
24.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	* Cold Winter	VU Games	Европа
25.03	* Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Европа
25.03	* Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	World Racing 2	TDK	Европа
25.03	* Neo Contra	Konami	Европа
25.03	Rumble Roses	Konami	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Destroy All Humans!	Ubisoft	Европа
25.03	* Devil May Cry 3	Capcom	Европа
25.03	Monster Hunter	Capcom	Европа
25.03	Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Европа
25.03	Karaoke Stage	Konami	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	* Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Atari	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	* Full Spectrum Warrior	THQ	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
25.03	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Killer 7	Capcom	Европа
29.03	Red Ninja: End of Honor	VU Games	США
29.03	* Predator: Concrete Jungle	VU Games	США
29.03	* Dynasty Warriors 5	Koei	США
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
15.04	* Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar	Европа
29.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Kessen III	Koei	Европа
05.05	Star Wars: Episode III	LucasArts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Monster Hunter	Capcom	Европа
TBA	Okami	Capcom	Европа

GAMECUBE

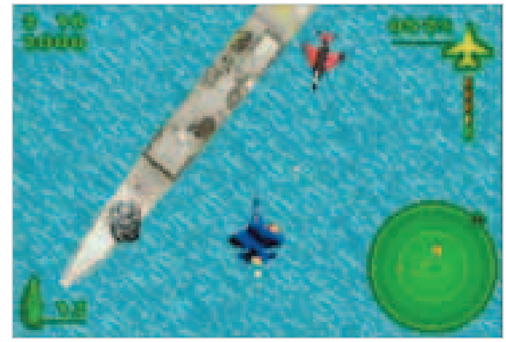
Дата	Игра	Издатель	Регион
01.02	* Fire Emblem	Nintendo	США
04.02	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	Европа
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
14.02	* Star Fox: Assault	Nintendo	США
14.03	* UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	Европа
15.02	* Ghost Recon 2	Ubisoft	США
01.03	* Geist	Nintendo	США
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа
11.03	* Fight Night 2005	Electronic Arts	Европа
16.03	* Donkey Kong: Jungle Beat	Nintendo	США
18.03	* Mario Party 6	Nintendo	Европа
18.03	NBA Street V3	Electronic Arts	Европа
18.03	* Resident Evil 4	Capcom	Европа
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	* Stolen	HIP	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Killer 7	Capcom	Европа
02.04	* Viewtiful Joe 2	Capcom	Европа
01.05	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	США
25.06	* Geist	Nintendo	Европа
TBA	* Virtua Quest	Sega	Европа
TBA	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
TBA	* The Movies	Activition	Европа
TBA	* Star Fox: Assault	Nintendo	Европа
TBA	Nintendo Puzzle Collection	Nintendo	Европа
TBA	* Giftpia	Nintendo	Европа
TBA	Pokemon Box	Nintendo	Европа
TBA	* The Bard's Tale	VU Games	Европа
TBA	Custom Robo	Nintendo	Европа
TBA	* Timesplitters: Future Perfect	Eidos	Европа
TBA	* Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Европа
TBA	* Fire Emblem	Nintendo	Европа
TBA	Amazing Island	Sega	Европа
TBA	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
TBA	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Европа
TBA	Madagascar	Activision	Европа
TBA	* Mortal Kombat: Deception	Midway	Европа
TBA	* Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
08.02	* Medal of Honor: Dogs of War	Electronic Arts	Европа
11.02	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
14.02	UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	Европа
18.02	Mercenaries	LucasArts	Европа
18.02	* Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Европа
20.02	* Constantine	SCi	Европа
22.02	* Unreal Championship 2	Midway	Европа
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Европа
25.02	* The Punisher	THQ	Европа
25.02	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
27.02	* Forza Motorsport	Microsoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
04.03	Neighbours From Hell	JoWooD	Европа







Conker: Live and Reloaded | Классика Nintendo 64 вернется в многократно улучшенном виде. Уже на Xbox.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – Sith Lords | Эта эпохальная ролевая игра уже поступила в продажу в США. Через месяц будет у нас!

Ace Combat Advance | Культовый сериал обретет ответвление, относящееся к жанру scrolling shooter.

04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
04.03	Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Европа
11.03	* Kao The Kangeroo Round 2	Jowood	Европа
11.03	Fight Night 2005	Electronic Arts	Европа
25.03	* Far Cry Instincts	Ubisoft	Европа
25.03	* Iron Phoenix	Sega Sammy	Европа
25.03	Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Европа
25.03	Darkwatch	Sega Sammy	Европа
25.03	* World Racing 2	TDK	Европа
25.03	Tak 2: The Staff of Dreams	THQ	Европа
25.03	Destroy All Humans!	THQ	Европа
25.03	* Notorious: Die to Drive	THQ	Европа
25.03	Stolen	HIP	Европа
25.03	Oddworld: Stranger's Wrath	Electronic Arts	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	* MX vs. ATV Unleashed	THQ	Европа
26.03	Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
29.04	* LEGO Star Wars	Eidos	Европа
05.05	Star Wars: Episode III	Ubisoft	Европа
27.05	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
18.06	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
01.07	* Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа
TBA	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBA	* Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
TBA	* Carmageddon	SCi	Европа
TBA	* TimeSplitters Future Perfect	Electronic Arts	Европа

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
04.02	* Psi-Ops :The Mindgate Conspiracy	Zoo Digital	Европа
11.02	* Forgotten Realms: Demon Stone	Atari	Европа
11.02	Fire Captain	Monte Cristo	Европа
11.02	Playboy: The Mansion	Ubisoft	Европа
11.02	Pop Life	Monte Cristo	Европа
11.02	* Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts	Европа
14.02	* UEFA Champions League 2004-2005	Electronic Arts	Европа
15.02	IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda Softworks	США
18.02	* The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft	Европа
18.02	* Hearts of Iron II	KOCH Media	Европа
18.02	* SpellForce: Shadow of the Phoenix	JoWooD	Европа
25.02	* Brothers In Arms	Ubisoft	Европа
25.02	* Silent Hunter 3	Ubisoft	Европа
04.03	* Star Wars: Republic Commando	LucasArts	Европа
08.03	ER	VU Games	США
15.03	* The Bard's Tale	VU Games	США
15.03	* Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	США
22.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	США
22.03	Stolen	HIP	США
23.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	США
25.03	Psychotoxic: Gateway to Hell	Whiptail	Европа
25.03	* Fahrenheit	Quantic Dream	Европа
25.03	World Racing 2	THQ	Европа
25.03	Stolen	Ubisoft	Европа
25.03	* Dragonshard	Atari	Европа
25.03	* Cold Fear	Ubisoft	Европа
25.03	Seven Sins	Monte Cristo	Европа
25.03	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Oxygen	Европа
26.03	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
28.03	* Guild Wars	NCSoft	Европа
15.04	X2: The Return	Deep Silver	Европа
29.04	Restricted Area	Whiptail	США
29.04	* Cossacks II: Napoleonic Wars	CDV	Европа
29.04	Restricted Area	Whiptail	Европа
29.04	* Sacred: Underworld	KOCH Media	Европа

29.04	LEGO Star Wars	Eidos	Европа
29.04	* Stronghold 2	Take-Two	Европа
29.04	* Space Rangers 2	Excalibur	Европа
30.04	Cold War	Dreamcatcher	Европа
06.05	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
27.05	Bet on Soldier	Digital Jesters	Европа
18.06	* Battlestations: Midway	SCi	Европа
01.07	Close Combat: Red Phoenix	Take-Two	Европа
06.07	* Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	США
06.10	* Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two	Европа
TBA	* Championship Manager 5	Sega	Европа
TBA	* Jagged Alliance 3	Strategy First	Европа
TBA	* Juiced	THQ	Европа
TBA	* Advent Rising	Majesco	США
TBA	* Dungeon Siege II	Microsoft	США
TBA	* Empire Earth 2	VU Games	США
TBA	* UFO: Aftershock	Cenega	Европа
TBA	* Age of Empires 3	Microsoft	США
TBA	Auto Assault	NCsoft	США
TBA	Axle Rage	1C	США
TBA	* Doom 3: Resurrection of Evil	Activision	США
TBA	* Dragon Age	не объявлен	США
TBA	* Sid Meier's Civilization 4	не объявлен	США
TBA	* The Sims 2: University	Electronic Arts	США
TBA	* Singles: Triple Trouble	Deep Silver	США
TBA	* Tabula Rasa	NCsoft	США
TBA	* Vanguard: Saga of Heroes	Microsoft	США
TBA	* The Witcher	не объявлен	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
03.02	Super Robot Taisen Original Generation 2	Banpresto	Япония
04.02	* Donkey Kong: King of Swing	Nintendo	Европа
08.02	Rave Master: Special Attack Force!	Konami	США
08.02	Shaman King: Legacy Hawk	Konami	США
08.02	Shaman King: Legacy Wolf	Konami	США
15.02	* Ace Combat Advance	Namco	США
15.02	CT Special Forces 3: Navy Ops	HIP	США
15.02	Disney's Magical Quest 3	Capcom	США
18.02	* Advance Guardian Heroes	Ubisoft	Европа
24.02	* Rockman EXE 5	Capcom	Япония
25.02	Mario Party Advance	Nintendo	Европа
25.02	Yu Yu Hakusho: Tournament Tactics	Atari	Европа
27.02	Ganbare! Dodge Fighters	Bandai	Япония
28.02	* Mega Man Battle Network 5	Capcom	США
01.03	Ultimate Pocket Games	Telegames	США
04.03	Animaniacs	Ignition	Европа
21.03	* WarioWare Twisted!	Nintendo	США
15.04	LEGO Star Wars	Giant Interactive	США
25.04	* Pokemon Emerald	Nintendo	США
19.05	* Star Wars: Revenge of the Sith	Ubisoft	США
14.06	Dragon Ball GT: Transformation	Bandai	США
TBC	* Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Европа
TBC	Winnie The Pooh: Rumbly Tumbly	Ubisoft	Европа
TBC	* Dynasty Warriors Advance	Koei	Европа
TBC	* Smashing Drive	Zoo Digital	Европа
TBC	Batman Begins	Electronic Arts	Европа
TBC	Shaman King	Konami	Европа
TBC	Banjo Pilot	THQ	Европа
TBA	Pac-Man Pinball	Namco	США
TBA	* Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	США
TBA	Robots	VU Games	США
TBA	* Tales of Phantasia	Namco	США
TBA	* Wizardry: The Summoning	Natsume	США

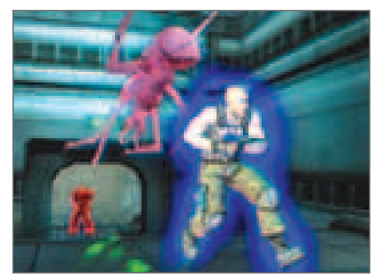
* Мы рекомендуем обратить на эту игру внимание.; **TBA** означает, что дата релиза не объявлена.

НА ГОРИЗОНТЕ

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

- **Платорма :** PC
- **Издатель:** Zoo Digital

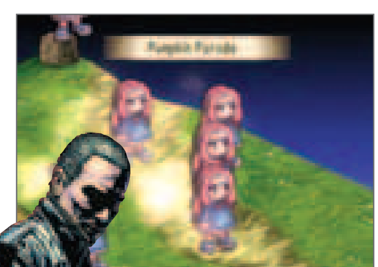
Мозгодробительный боевик от Midway, обласканный прессой в прошлом году, вскоре будет портирован на PC силами Zoo Digital. Мы предполагаем, что, как и в случае с The Suffering, результат будет отличным. ■



PHANTOM BRAVE

- **Платорма :** PS2
- **Издатель:** Koei

Забавный факт: из трех игр от Nippon Ichi до Европы сначала добралась Disgaea: Hour of Darkness, а за ней последует третья часть – Phantom Brave. И уже потом в продажу поступит La Pucelle. ■





The Punisher. Каратель готов уничтожить любого преступника без суда и следствия.

FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

03 (156) 2004





НА ОБЛОЖКЕ: Castlevania

В этом номере можно найти дебютный материал нашего замечательного автора – Натальи Одинцовой. В свободное от выпаса коров в Harvest Moon: Friends of Mineral Town время она, как выяснил А. Купер, подрабатывала в Capcom – взгляните на Devil May Cry 3! А Яна Сугак (рецензия на Gladius) втайне от всех свергала правительство в State of Emergency и закидывала модные бутики бутылками с коктейлем Молотова. Пока девушкам все это не надоест, они и далее будут мучить вас своими литературными экспериментами.

«Зеленый» спецматериал о рептилиях-мутантах, пожалуй, впервые в истории «СИ», максимально подробно поведал читателям об истории создания вселенной Teenage Mutant Ninja Turtles и текущем ее состоянии. И, наконец, очень хочется отметить рецензии сразу на две игры по мотивам Terminator 3: обе получили позорные четыре балла! ■

Кол-во страниц: **144**

Тираж: **80 000**

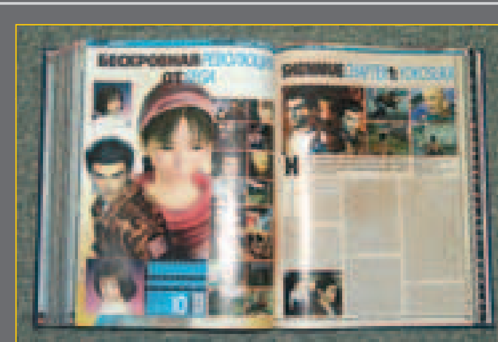
Кол-во материалов: **73**

Бонусы: **1 DVD, 2 постера, наклейка**

5 ЛЕТ НАЗАД

03 (60) 2000





НА ОБЛОЖКЕ: Shenmue

«Никогда еще не было такого масштабного, такого амбициозного, невыполнимого проекта с таким невероятным сюжетом и еще более невероятной концепцией и идеей игрового процесса». Так мы оценили первую часть Shenmue. До сих пор фанаты на наших форумах спрашивают, когда же выйдет третья. Отвечаем в который уже раз: видимо, никогда. Дело в том, что при всей своей гениальности Shenmue никогда не была и не могла быть массово популярным проектом. Между прочим, примером коммерчески правильной реализации идей Shenmue можно считать Grand Theft Auto: San Andreas... Однако детище Ю Судзуки до сих пор остается эталоном качества по многим параметрам. В том числе, как это ни смешно, и по совершенству графики (2000-й год, Dreamcast!). ■

Кол-во страниц: **96**

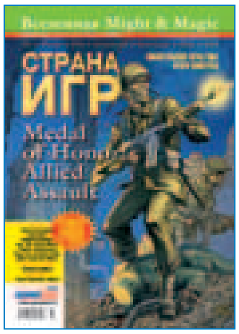
Тираж: **50 000**

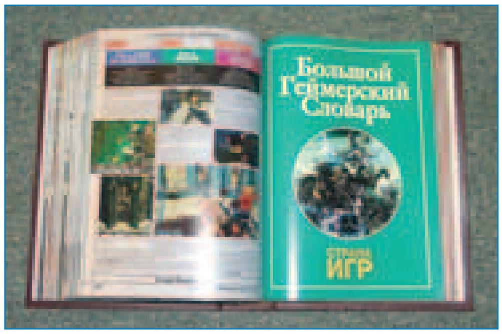
Кол-во материалов: **35**

Бонусы: **1 CD, 1 постер**

3 ГОДА НАЗАД

03 (108) 2002





НА ОБЛОЖКЕ: Medal of Honor: Allied Assault

Три года назад мы обсуждали предварительные итоги войны консолей – в продажу уже поступили Xbox и GameCube Еще мы ждали Might & Magic IX и Unreal Tournament 2 – да играли в Dead or Alive 3, Halo, Final Fantasy X и Baldur's Gate: Dark Alliance. Борис Романов изучал прелести абстрактного шутера Rez, который понравился всем сотрудникам редакции без исключения, но, увы, провалился в продаже.

Однако знаковым материалом можно назвать даже не cover story по Medal of Honor: Allied Assault, а «Большой Геймерский Словарь» от «Страны Игр» – этот проект растянулся на несколько номеров. Разъяснялись в нем, естественно, не только и не столько термины вроде «раш» или «экспеншн», сколько англоязычные названия жанров, графических технологий, консолей и так далее. ■

Кол-во страниц: **104**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **49**

Бонусы: **2 CD**, **2 постера**

7 ЛЕТ НАЗАД

02 (21) 1998





НА ОБЛОЖКЕ: StarCraft

В новой рубрике «Сами о себе» разработчики стратегии «Евразия: Апокалипсис» в лице Александра Колоскова, руководителя проекта, рассказывали о своем детище читателям «Страны Игр». В современном журнале подобных материалов нет – все же интереснее построить разговор в форме интервью, а превью написать самим. Впрочем, без интервью и тот номер не обошелся – Дон МакКлюр, один из создателей интереснейшей стратегии от первого лица Uprising, делился впечатлениями о российских игровых проектах. Огромный то ли обзор, то ли сборник советов по прохождению, был посвящен вертолетному симулятору Jane's AH-64D Longbow. С тех пор вышло не так много игр, способных состязаться с этим проектом по достоверности. Панама, Ирак и Северная Корея – вот рассмотренные в статье театры военных действий. ■

Кол-во страниц: **192**

Тираж: **60 000**

Кол-во материалов: **73**

Бонусы: **1 CD**

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 03.01 – 09.01

*	игра	издатель
1	Football Manager 2005	Sega




Описание:
Самый успешный проект Sega за всю историю европейского подразделения компании. Расходится как горячие пирожки!

2	The Sims 2	Electronic Arts
3	Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth	Electronic Arts
4	Half-Life 2	VU Games
5	Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts
6	Rome: Total War	Activision
7	Rollercoaster Tycoon 3	Atari
8	Zoo Tycoon 2	Microsoft
9	Doom 3	Activision
10	Sid Meier's Pirates!	Atari

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 03.01 – 09.01

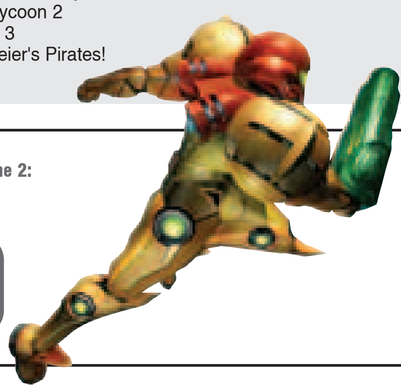
*	игра	издатель
1	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts

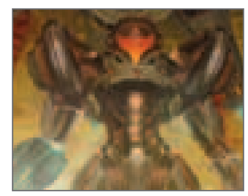



Описание:
Не самая лучшая игра серии, однако фанаты гонок закрыли глаза на недостатки и отправились в магазины за новым диском.

2	Grand Theft Auto: San Andreas	Take-Two
3	FIFA 2005	Electronic Arts
4	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
5	The Incredibles	THQ
6	Call of Duty: Finest Hour	Activision
7	Pro Evolution Soccer 4	Konami
8	Lord of the Rings: The Third Age	Electronic Arts
9	WWE Smackdown! vs Raw	THQ
10	The Getaway: Black Monday	SCEE

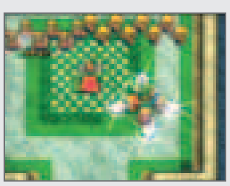
Metroid Prime 2: Echoes




GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 03.01 – 09.01

*	игра	издатель
1	The Legend of Zelda: Four Swords	Nintendo

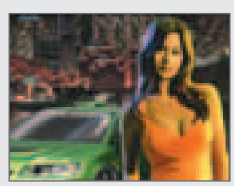
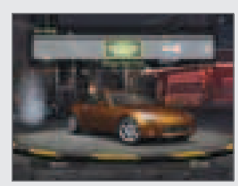



Описание:
Магические название The Legend of Zelda способно продать все, что угодно. Даже игру, мягко говоря, несовременную по меркам GameCube.

2	The Simpsons: Hit & Run	VU Games
3	Need for Speed: Underground 2	Electronic Arts
4	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
5	Sonic Heroes	Sega
6	Paper Mario 2: The Thousand-Year Door	Nintendo
7	Lord of the Rings: The Third Age	Electronic Arts
8	Donkey Konga	Nintendo
9	Sonic Adventure 2: Battle	Atari
10	Sonic Mega Collection	Atari

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 03.01 – 09.01

*	игра	издатель
1	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts

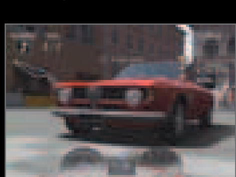



Описание:
Версия Need for Speed Underground 2 для Xbox обогнала даже Halo 2, самую быстро продающуюся игру для Xbox в истории консоли.

2	Halo 2	Microsoft
3	Pro Evolution Soccer 4	Konami
4	Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft
5	Fable	Microsoft
6	Call of Duty: Finest Hour	Activision
7	FIFA 2005	Electronic Arts
8	Lord of the Rings: The Third Age	Electronic Arts
9	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
10	GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

*	игра	издатель	
1	Gran Turismo 4	SCEJ	PS2




Описание:
Скоро и европейцы будут гоняться на красивых машинках по трассам с трехмерными зрителями. Фото-режим – лишь одна из многих инноваций свежей Gran Turismo.

*	игра	издатель	
2	Tales of Rebirth	Namco	PS2
3	Dragon Quest VIII	Square Enix	PS2
4	Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Z.Gundam	Bandai	PS2
5	Sawaru Made in Wario	Nintendo	DS
6	Shin Sangoku Musou	Koei	PSP
7	Mario Party 6	Nintendo	GC
8	Super Mario 64 DS	Nintendo	DS
9	Daiko Giken Official Pachislot Simulator Yoshimune	Daito	PS2
10	Yoshi no Banyuu Inryoku	Nintendo	GBA

Комментарий: Gran Turismo 4, Tales of Rebirth и вылетевший из чарта Metal Gear Solid 3 – бестселлеры одного масштаба.

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 01.01 – 13.01

*	игра	рейтинг
1	Grand Theft Auto: San Andreas	44
2	Need for Speed Underground 2	25
3	Killzone	24
4	Call of Duty: Finest Hour	15
5	Ratchet & Clank 3	15
6	Prince of Persia: Warrior Within	14
7	Jak 3	13
8	Mortal Combat: Deception	13
9	Burnout 3: Takedown	12
10	The Getaway: Черный понедельник	10

PC (BOX) 01.01 – 13.01

*	игра	рейтинг
1	The Sims 2	33
2	Lords of the Rings: The Battle for Middle-earth	31
3	Need for Speed Underground 2	27
4	Золотая серия: Герои Меча и Магия (DVD)	22
5	Half-Life 2	22
6	Half-Life 2 (DVD)	22
7	The Sims 2 (DVD)	17
8	Worms Forts: В осаде	13
9	Medal of Honor: Pacific Assault	11
10	Warhammer 40000: Dawn of War	10

PC (JEWEL) 01.01 – 13.01

*	игра	рейтинг
1	Doom 3	28
2	Принц Персии 2. Битва с судьбой	24
3	Космические рейнджеры 2: Доминаторы	14
4	Готика 2 (DVD)	13
5	Flatout	13
6	Суперсемейка	12
7	Александр	12
8	Фабрика звезд. Новый сезон	11
9	Суперсемейка. Забавные приключения	11
10	Painkiller. Battle out of hell	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 26 ноября по 11 декабря 2004 года.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ»

PS2 03.01 – 16.01

*	игра	рейтинг
1	Grand Theft Auto: San Andreas	68
2	Killzone	46
3	Need for Speed Underground 2	36
4	Prince of Persia: Warrior Within	30
5	Call of Duty: Finest Hour	24
6	Mortal Kombat: Deception	18
7	Ratchet & Clank 3	18
8	The Incredibles	18
9	Ratchet & Clank 2	17
10	Pro Evolution Soccer 4	16

Информация: Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр. В рейтинге учитывался реальный объем продаж (не поставки в магазины) за период с 22 ноября по 05 декабря 2004 года.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	flight action
ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://acecombat5.namco.com



Ace Combat
SQUADRON LEADER

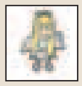
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

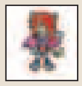
★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Отличная игра, способная увлечь геймера на недели и даже месяцы

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Отличная графика, интересный сюжет, красивые видеоролики, приятные сердцу герои, полсотни настоящих самолетов.



Минусы:
Мало нововведений в геймплее, хочется чуточку больше реалистичности, некоторые задания слишком сложны.

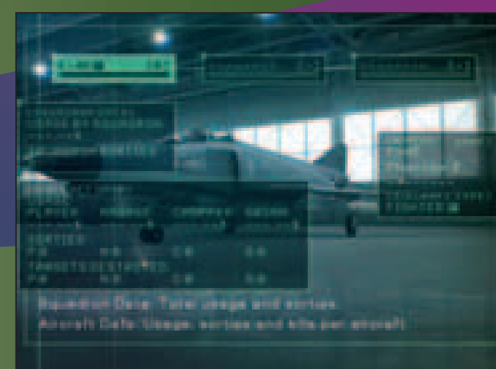
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru





ЗДАНИЯ В ГОРОДЕ ОТНЫНЕ ТРЕХМЕРНЫ, ТАК ЧТО С БОЛЬШОЙ ВЫСОТЫ ВЫГЛЯДЯТ ВПОЛНЕ ПРИЛИЧНО.





5

Игры жанра flight action по своей реалистичности и сложности геймплея находятся где-то посередине между аркадными трехмерными леталками вроде Afterburner и Panzer Dragoon и настоящими симуляторами, что обитают на PC. Граница в обоих случаях расплывчата, однако Ace Combat можно считать типичнейшим flight action без уклонов влево и вправо. Традиционно для консолей жанр предъявляет повышенные требования к сюжетной составляющей, управлению и удобству освоения, а также зрелищности. Именно эти направления в Ace Combat 5 и развивались по сравнению с Ace Combat 4.

БЕЛКА СЕГОДНЯ – ЗАФТРА ВЧЕРА?

Ace Combat 4 отличался оригинальным подходом к подаче сюжета. Сделав главного героя безымянным и безликим, сценаристы отвели роль основного рассказчика маленькому мальчику из города, оккупированного противником в самом начале войны. Подслушивая разговоры офицеров с ближайшей авиабазы, он следит за развитием событий как на театре боевых действий, так и на своей малой родине. Асы, с которыми геймер сталкивается в бою, обсуждают свои победы и поражения при нем, однако именно внутренний мир мальчика, его трагедия – центральная тема игры. Стилистически Ace Combat сильно напомнил фильмы о

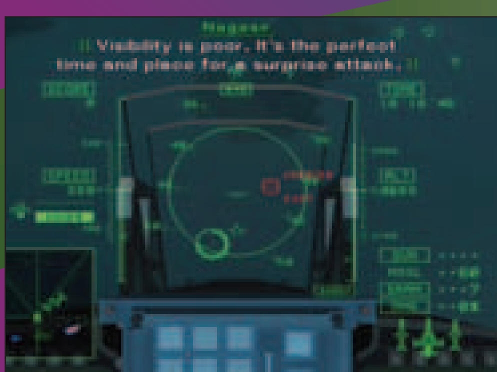
ПИЛОТЫ

Уничтожить за миссию два-три объекта – вот сверхзадача для ваших напарников. Большую часть времени они создают лишние цели для вражеских ракет, да пугают пытающиеся сесть вам на хвост самолеты. Доступно несколько простых команд – «атаковать», «обороняться», «рассредоточиться», «использовать дополнительное вооружение». Иногда наличие напарников критично – когда вы самостоятельно никак не успеваете подбить всех гадов. Каждому из пилотов своего звена допускается назначить любой самолет из имеющихся в наличии – чтобы грамотно сбалансировать возможности по атаке воздушных и наземных объектов. В Lethal Skies 2, к слову, вся эта система работает примерно так же.





В ACE COMBAT 5 СЦЕНАРИСТАМИ БЫЛА СКОНСТРУИРОВАНА АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ЗЕМЛЯ





БЕСКОНЕЧНЫЙ ПУЛЕМЕТ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗЕН, КОГДА РАКЕТ ОСТАЛОСЬ ВСЕГО ЧЕТЫРЕ ШТУКИ.

Второй мировой; аллюзии на французское Сопротивление и судьбы его героев очевидны. Такое необычное решение, однако, понравилось не всем геймерам. Награды за вклад в искусство не всегда сопровождаются массовой популярностью; это верно для любого проекта – хоть игры, хоть кинофильма. Ace Combat 5 более традиционен, хотя и в нем присутствует сюжетная полифония – наряду с четверкой пилотов одним из основных героев игры является военный корреспондент, освещающий их деяния. Случайным образом он был вовлечен в водоворот событий, свалившаяся нежданно-негаданно слава кажется незаслуженной, однако свой долг журналиста он исполняет честно и до конца. Исторические экскурсы, личная жизнь пилотов – ведь их интересы не сводятся к стандартному комплекту «самолеты и девушки», – все это делает мир игры объемным, сложным, интересным.

В Ace Combat 5 сценаристами была сконструирована альтернативная Земля – ни один географический или политический объект не имеет прямого прототипа ни в реальном мире, ни в Ace Combat 4. Вот только живые люди не могут сотворить нечто абсолютно вымышленное, ведь каждый человек погружен в определенный культурный контекст, из которого он черпает свои представления. За конфликтом двух великих держав, Осеи и Юктобании, пятнадцать лет назад совместными усилиями разгромивших Белку, угадываются тени великих войн XX века. Однако если Толкиен для своего труда избрал центральной темой страдания маленького человека во время подобных масштабных катаклизмов, то сценаристы Namco предпочли вывести на первый план героев войны – именно о них после победы напишут в учебниках, назовут их именами улицы. Но вернемся к Белке – эта страна, как гласит официальная пропаганда Осеи, столетиями проявляла агрессивность по отношению к соседям – то удачно, а то и не очень. Череда неудач сильно сократила территорию империи, и ее правительство приняло решение мобилизовать все ресурсы – технологические, научные, – чтобы создать самую сильную армию. Однако, развязав войну против всего мира, Белка предсказуемо проиграла. Отступая в сердце империи, ее армия применила ядерное оружие на собственной территории, не жалея ни своих, ни чужих... Рецензенту из России всегда проще разобраться в альтернативной географии – если черты Японии, Европы и США в придуманных странах искать надо долго, глубоко анализируя каждый сюжетный ход, то с нами все просто. Что здешняя Белка, что Зафтра (The Republic of Zaftra) из Front Mission 4, что мир-до-событий-игры Breath of Fire: Dragon Quarter – все это одного поля yabloko moloko.

ЭФФЕКТ ПОГРУЖЕНИЯ

Для своей новой игры Namco расколошелилась на полноценные GC-ролики – для сравнения, в Ace Combat 4 сюжет иллюстрировался статичными двухмерными картинками. Тем самым, Ace Combat 5 сделал еще один шаг в сторону консольных ролевых игр. Однако час с лишним видео, «пристегну-



САМОЛЕТЫ F-15C, КАК И ЛЮБЫЕ ДРУГИЕ В ACE COMBAT 5, МОГУТ ПРИМЕНЯТЬСЯ ПРОТИВ ЛЮБЫХ ЦЕЛЕЙ.

ИСТОРИЯ

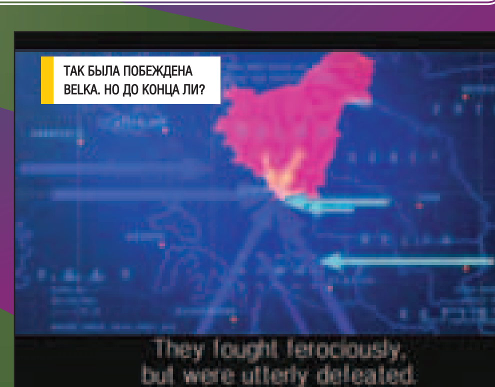
Я думал, что только мое извращенное воображение может нарисовать себе подводный авианосец. Удивлению не было предела, когда именно это я лицезрел в Ace Combat 5. А еще веселее было, когда узнал, что авианесущие подводные лодки действительно стояли когда-то на вооружении. У Японии. Видимо, не без консультаций Сил самообороны Страны восходящего солнца, сценаристы смоделировали начало войны по образу и подобию Тихоокеанской (так в Японии называют Вторую мировую; вернее, боевые действия против США и их союзников). Внезапное нападение на крупную военно-морскую базу Осеи слишком напоминает Перл-Харбор (если интересно, существует версия, согласно которой американцы спровоцировали Японию на эту атаку, предусмотрительно уведя в безопасный район все наиболее ценные корабли), а подводный авианосец применяется в тех целях, для которых создавались вступившие в строй слишком поздно и в небольших количествах японские лодки I-400.





ВЗЛЕТАТЬ МОЖНО КАК В РУЧНОМ РЕЖИМЕ, ТАК И АВТОМАТИЧЕСКИ.





ТАК БЫЛА ПОБЕЖДЕНА BELKA. НО ДО КОНЦА ЛИ?

тый» к набору миссий, сам по себе ничего бы не дал. Сценаристы гораздо лучше, чем раньше, интегрировали сюжет в геймплей; история не отпускает играющего ни на секунду, ни в одном кадре. Боевых вылетов в духе «сбейте три десятка самолетов и вернитесь на базу» здесь нет – каждое сражение масштабно настолько, насколько это вообще бывает в консольных проектах, и является одной большой интерактивной сюжетной сценкой. Радиоэфир всегда заполнен криками моряков с тонущих кораблей, переговорами экипажей БМП, берущих штурмом укрепления противника, информационными сообщениями с разведывательных самолетов, приказами командиров, хвастливыми заявлениями вражеских летчиков. Трое ваших подчиненных тоже не держат язык за зубами. И это не информационный шум, легко игнорируемый в иных играх. С момента перехода к вам управления над самолетом задание, выданное во время брифинга, может десять раз поменяться, равно как и расклад сил на поле боя. Не будете следить за «шумом» – не сможете пройти миссию. При этом логика сюжетной линии нигде не нарушается, ляпов «геймплея ради» не допущено. В отличие от Ace Combat 4, переговоры интерактивны – чуть ли не каждые две-три минуты вам будут задавать вопросы, на которые необходимо отвечать (они сформулированы так, что достаточно сказать «да» или «нет»). Некоторые диалоги допустимо игнорировать, другие при правильном их развитии могут дать важную дополнительную информацию, третьи повлияют на действие в бою ваших подчиненных. Например, второй летчик в вашем звене, мисс Нагасэ, часто проявляет инициативу и предлагает отдать тот или иной приказ – ее советам лучше следовать. Сценаристы Ace Combat 5 безжалостны – они заставляют геймера полностью погрузиться в игру, ощутить мысли и желания ее персонажей; в результате неосознанно начинаешь переживать за каждого из «своих» и радоваться гибели врагов – эмоциональный накал велик. В одной из сценок герои рассказывают о своих успехах курсантам, чувствуя себя суперзвездами, а спустя некоторое время вынуждены вести их в бой из разряда «отступать некуда». Они волнуются за жизнь «птенчиков», только-только севших за штурвал истребителя, с ужасом наблюдают, как те гибнут один за другим, иногда – успевая выпустить ракету-другую в наступающих, но чаще – нет... На радаре становится все меньше и меньше синих точек, пока, наконец, не остается ни одной. В моем изложении, возможно, все это звучит банально, но сценаристы Namco смогли найти слова, взяли правильный тон, вставили в нужные места крики горящих заживо пилотов... Игра антивоенна в высшей степени – летчики любят небо, но ненавидят кровь и смерть. И, что самое важное, они понимают – чтобы крови и смерти не было, необходимо сначала выиграть эту войну.

ПЯТЬДЕСЯТ РАКЕТ

Есть люди, которые горазды заявлять: «не бывает истребителей, способных нести десятки управляемых ракет, поэтому игра плоха и неправильна». Действительно, даже на

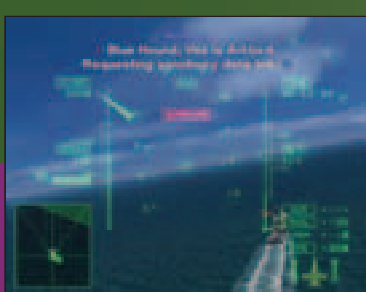
САМОЛЕТЫ

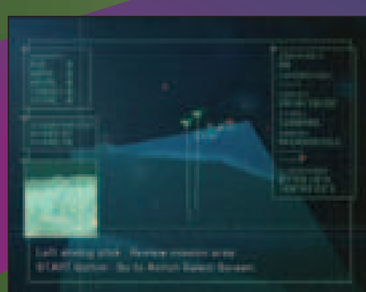
Представленный в игре ряд начинается с моделей времен Вьетнамской войны и заканчивается прототипами перспективных самолетов пятого поколения. Не забыто ничто существенное – как российское, так и стоящее (стоявшее) на вооружении стран НАТО. Наконец, есть и несколько придуманных разработчиками самолетов. Внешний вид всех повторяет оригиналы, однако характеристики «накинуты» несколько условно. Различия если и есть, то между самолетами разных классов – штурмовиками и истребителями. Если брать МиГ-29 и F-16C, то видно, что в Ace Combat 5 они практически идентичны. Новые самолеты в игре открываются двумя способами. Во-первых, какие-то модели становятся доступными для покупки просто по мере прохождения. Во-вторых, уничтожив, например, на F-5E, определенное количество врагов, вы получаете доступ к следующему самолету того же семейства – F-20A. В этом плане F-16C интереснее, чем МиГ-29 – у последнего просто нет «наследника», и летное время выгоднее тратить на американский аналог. Или, если угодно, подождать Су-27 и «проапгрейдить» его до Су-35.

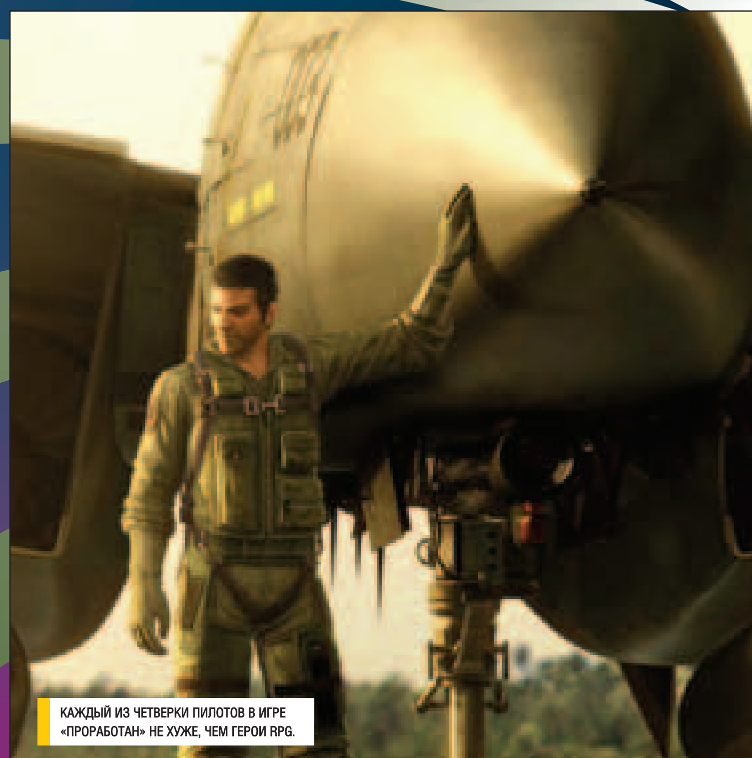




ДОЗАПРАВКА В ВОЗДУХЕ – ОДНО ИЗ САМЫХ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ЗАНЯТИЙ В ИГРЕ.







КАЖДЫЙ ИЗ ЧЕТВЕРКИ ПИЛОТОВ В ИГРЕ «ПРОРАБОТАН» НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ГЕРОИ RPG.

консолях существуют альтернативные проекты того же рода, где боезапас более-менее реалистичен – например, Lethal Skies 2. Однако расклад очень прост. Можно сделать игру, где за один боевой вылет геймер уничтожит не более десятка целей, а чаще всего – лишь три-четыре. Остальную работу возьмут на себя напарники. При этом ваш самолет не выдержит и одного прямого попадания ракеты, да и несколько очередей пулемета разнесут крылатую машину на куски. И есть подход в духе Ace Combat 5, где ракет (что характерно, безымянные missiles; и это когда все самолеты носят настоящие названия!) много, но гарантированно попасть ими можно лишь по стационарным целям. Маневр уклонения выполняется простым уходом в сторону (любую!), причем как геймером, так и вражескими пилотами. Дело в том, что захват цели возможен лишь на относительно небольшом расстоянии и уйти из поля зрения пилота (и от ракеты) можно очень легко. Кроме того, для уничтожения крупных самолетов понадобится два-три попадания. Для сравнения, в Lethal Skies 2 надо смотреть, откуда летит ракета, и уклоняться «честно». Выпущенная вами ракета чаще всего в цель попадает, вот только враг своим огнем не дает на это ни одной лишней секунды. Ace Combat 5 менее реалистичен – с этим не поспоришь, – но в нем за счет упрощений удалось сделать куда более интересные и разнообразные миссии, да и сражения масштабнее. Симуляторами все равно не являются обе игры – и там, и там на штурмовике можно без проблем расправиться с парой звеньев истребителей. Поэтому различия в сухом остатке таковы: за вылет вы уничтожаете либо десять целей, либо пятьдесят. Каждый решает для себя, что ему интереснее.

АВТОПИЛОТ

Как и принято в flight action, все сколько-нибудь сложные действия вроде взлета, посадки (в том числе и на авианосец), дозаправки в воздухе, геймер может выполнять самостоятельно, а может и пропустить простым нажатием кнопки start. Есть возможность выставить управление для новичков, где самолет умеет разворачиваться, как герой какого-нибудь FPS. Физика предельно нереалистична. Игра создает впечатление настоящего полета, но в основном за счет графических эффектов. Никаких перегрузок, уходов в штопор – летать можно под любыми углами на предельных скоростях, и ничего с самолетом не произойдет. Компромиссов нет только для столкновения с землей. Зацепили – крушение, миссия завалена. Хотя здесь могли бы сделать какое-нибудь автоматическое выравнивание при угрозе столкновения...
Игра, однако, сложна, но не за счет подобного рода технических элементов. Хватает и более интересных



ОРУЖИЕ

У каждого самолета помимо ракет и пулемета есть специальное вооружение в ограниченном количестве (около десятка выстрелов). Это могут быть неуправляемые бомбы или ракеты повышенной мощности, а также ракеты воздух-воздух или воздух-земля большой дальности и/или с хорошей маневренностью. Собственно, именно этим самолеты друг от друга и отличаются; на характеристики смотреть нужно в последнюю очередь. Если у вас есть проблемы с прохождением миссии, надо подобрать себе правильное дополнительное вооружение специально «под конкретную проблему». Тот самый подводный авианосец удобнее всего выносить спецракетами с F/A-18C, уж слишком хороши у врага системы ПВО.



НАХОДЯСЬ НА ЗЕМЛЕ, ВСЕ ЭТИ КРАСАВЦЫ АБСОЛЮТНО БЕСПОМОЩНЫ.

НА ФОТОГРАФИИ – РАЗРАБОТЧИКИ ACE COMBAT 5, БОЕВОЙ САМОЛЕТ ЯПОНСКИХ СИЛ САМООБОРОНЫ И ЧЕЛОВЕК, ПОХОЖИЙ НА ВРЕНА.

АРКАДА

В Ace Combat 5 существует специальный аркадный режим, являющийся... прямым сиквелом Ace Combat 4! Оказывается, после завершения тамошней войны группа офицеров проигравшей стороны сумела собрать воедино остатки армии и закрепилась на мощной военной базе. Чтобы сократить потери, ваше начальство решило послать в атаку одного пилота – главного героя Ace Combat 4. Дескать, статистика показывает, что он может заменить целую воздушную армию, а жизнями обычных пилотов лишний раз рисковать не хочется. Собственно, на этом сюжет и заканчивается, далее начинается чистый экшн – необходимо за ограниченное время завалить нужное количество самолетов. А потом – еще. И так, пока не надоест.



проблем. Любую миссию можно запороть несколькими способами, и гибель самолета от вражеских ракет – самый редкий из них. Чаще всего от вас требуется уничтожить определенные цели за короткое время, либо защитить какой-то объект от воздушной или наземной техники противника. С учетом того, что эту самую технику от вас прикрывают истребители, задача получается не самая простая. Стремясь подобраться к цели поближе, да еще и в хвост пристроиться, вполне можно и разбиться (враги любят летать на предельно малых высотах). Разработчики постоянно накладывают на вас ограничения – враги то используют постановщики помех, то пускают ракеты с разделяющимися боеголовками, уничтожающие все живое на высоте до 5000 метров. А как вам задание провести дружественный самолет с неработающей системой "свой-чужой" через систему противовоздушной обороны? Чуть ошибетесь в маршруте – следующий послушно у вас на хвосте пилот будет сбит зенитной ракетой. Есть миссия, где принципиально важно попасть по цели в нужный момент; секундой раньше выстрелите – ничего не выйдет. Возможно, поклонники Ace Combat и не найдут в игре ничего принципиально нового в плане содержания миссий – принцип построения заданий сохранен, – но скучать не придется. Разнообразие гарантировано.

ЗЕМЛЯ В КЛЕТОЧКУ

Игры-конкуренты на PS2 по качеству графики сильно уступают Ace Combat 5. Если модели самолетов везде одинаково хороши, то наземные объекты вблизи выглядят пристойно лишь в предмете нашего обсуждения. Лес и строения отныне трехмерны (хотя, конечно, разнообразием и качеством моделей не отличаются), текстуры на земле не распадаются на жирные пиксели при обзоре с высоты в сотню метров. А если не летать на сверхмалых высотах, то земля выглядит исключительно красиво – будь это чередующиеся леса и поля, водная гладь и тропические острова или заснеженные вершины гор. Интересно, что наземные объекты, которые в силу условий миссии приходится часто видеть вблизи, смоделированы великолепно. Большое внимание уделено и спецэффектам – облакам, туману, взрывам. Ace Combat 5 никоим образом не совершил революцию в жанре, не является он и однозначно лучшим – Lethal Skies 2 и Secret Weapons Over Normandy имеют немало интересных геймплейных, да и сюжетных находок. Есть у игры и неприятные недостатки. Некоторых могут раздражать глупые вопросы пилотов. Другим не нравится полная заскриптованность всех событий в миссии – не вижу препятствий к тому, чтобы каждый уровень сделать до определенной степени нелинейным. Хотелось бы иметь более серьезный контроль над подборкой вооружений у самолета. Не нравится отсутствие чекпойнтов внутри миссии – зачастую приходится несколько раз переигрывать один и тот же 20-минутный отрезок уровня. Однако ничто из этого не способно отвратить от игры раз и навсегда. Небо ждет своих героев! ■

СТРАНА СЛОНОВ

Авторы:

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Алексей Ларичкин
chikitos@gameland.ru



Юрий Воронов
voron@gameland.ru



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2004 ГОДА

Разобравшись со всеми играми, вышедшими в 2004 году, мы можем подвести его окончательные итоги и раздать награды всем отличившимся проектам. В других журналах, возможно, хватило бы двух страничек и трех номинаций, но «Страна Игр» традиционно пишет обо всех платформах и всех жанрах, и о достижениях в каждой области очень хотелось рассказать. Кроме того, вашему вниманию предложен список всех проектов, заслуживших награды «выбор редакции» и «игра номера», – хорошееподспорье для тех, кто не может определиться с покупками.

Отдельно хочется остановиться на принципе, по которому та или иная игра вообще рассматривается как кандидат на получение награды. Главная проблема заключается в том, что приоритетными для нас являются релизы в Европе, а они зачастую сильно задерживаются. Однако в случаях, когда уже состоялся американский релиз, а до Старого Света игра доберется слишком поздно (или вообще никогда), мы пишем так называемое import review – рецензию на проект «не нашего» региона. Естественно, несколько нечестно раздавать награды только вышедшим в Европе играм, особенно когда наши читатели знают, что по ту сторону Атлантики есть куда более привлекательные. Именно поэтому претендовать на награды «Страны Игр» за 2004 год могут проекты всех регионов – в том числе и японские, – о которых мы сочли нужным написать в журнале в разделе «Обзор». При этом в соответствующем регионе (для import review – США или Япония, для обычных – Европа) дата релиза должна попадать на 2004-й год, а сама рецензия может быть опубликована и в первых номерах за 2005-й. Например, обзор Tales of Symphonia вы сможете прочитать лишь через две недели. Согласно этому принципу, Final Fantasy X-2, поступившая в США в продажу в конце 2003, нам подходит – рецензию мы писали по европейской версии (весна 2004). Точно так же Metal Gear Solid 3: Snake Eater отнесен к 2005 году – релиз состоится в конце февраля. Зато нашего внимания заслуживают World of Warcraft, Phantom Brave, Alien Hominid, Goblin Commander: Unleash the Horde и еще десяток-другой проектов (import review по американской или даже японской версии).

Выбор победителей в той или иной номинации – коллективное решение редакции «СИ», не отдельных ее сотрудников. Добрая неделя ушла только на обсуждение кандидатов в победители. Мы не претендуем на абсолютную объективность, однако в меру своих сил постарались учесть интересы поклонников всех жанров, сериалов, отметить все интересные проекты. Надеемся, что вам понравится наша работа.

ГЕРОЙ NINJA GAIDEN НЕ СМОГ ОДОЛЕТЬ ПЕРСИДСКОГО ПРИНЦА.



ACTION

- ★ **Prince of Persia: Warrior Within (PC, PS2, GC, Xbox)**
- ★ **Ninja Gaiden (Xbox)**
- ★ **Ratchet & Clank 3 (PS2)**

Изучая наши рецензии на проекты 2004 года, мы вдруг осознали необходимость пересмотра жанровой принадлежности некоторых проектов. В самом деле, какой из Ratchet & Clank 3 платформер? Корни его растут из историй о Сонике и Марио, но сейчас это просто боевик. И замечательный! Ninja Gaiden – без сомнения лучший проект, посвященный загадочным японским воинам, а их за последнее время вышло не так уж и мало. Он, к тому же, и необыкновенно красив. Однако в номинации не мог не победить Prince of Persia: Warrior Within – игра, выверенная до мелочей, идеальная по всем пунктам, сочетающая в себе и высококлассный beat'em up, и классические «принцевские» прыгательно-бегательные логические загадки.



СИГАРА В ЗУБАХ И ПАЧКА БАКСОВ В РУКАХ, ГОРДАЯ ПОСТУПЬ И ХИЩНЫЙ ВЗГЛЯД. БА, ДА ЭТО ЖЕ НОВЫЙ РУССКИЙ!

ACTION/ADVENTURE

- ★ **Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)**
- ★ **Jak 3 (PS2)**
- ★ **Onimusha 3: Demon Siege (PS2)**

Jak 3, как и новый Ratchet & Clank, платформером, строго говоря, уже не является – это скорее приключенческая игра вроде Beyond Good & Evil. Сериал Onimusha, напротив, продвинулся от классических action/adventure в сторону обычных боевиков, однако третья часть, Demon Siege, все еще не превратилась в копию Devil May Cry. Ускорение геймплея пошло игре на пользу, но и такие аспекты, как логические загадки, необходимость исследовать мир и собирать квестовые предметы, никуда не делись. И, наконец, великий Grand Theft Auto. Каждый раз создатели этого сериала удивляют геймеров, но в этом году в San Andreas они превзошли сами себя.

КЛОН ДИСНЕЕВСКОГО СТИТЧА В ALIEN HOMINID ПОЖИРАЕТ ЛЮДЕЙ, НЕ БОЯСЬ НЕСВАРЕНИЯ ЖЕЛУДКА.



SCROLLING ACTION

- ★ **R-Type Final (PS2)**
- ★ **Alien Hominid (PS2, GC)**
- ★ **Metal Slug 3 (PS2, Xbox)**

Двухмерные боевики со скроллингом экрана упорно не хотят умирать. И обратите внимание – в списке номинантов указаны отнюдь не релизы для слабенькой по своим графическим возможностям консоли GBA! Отметить хочется в первую очередь Metal Slug 3 – эта старенькая уже игрушка, портированная на современные консоли, до сих пор может дать прикурить многим навороченным трехмерным боевикам. Alien Hominid – и вовсе римейк flash-проекта. И все же лучшей игрой жанра, безусловно, является R-Type Final. Это новый проект, в котором, однако, сохранены все традиции сериала.

FLIGHT ACTION

- ★ **Wings of War (PC, Xbox)**
- ★ **Lethal Skies II (PS2)**
- ★ **Deadly Skies III (PS2)**

Релизы этих трех игр заставили нас в очередной раз задуматься о модернизации используемой в журнале системы жанров. На консолях практически не существует реалистичных авиасимуляторов, хотя игры «про самолеты» появляются более-менее регулярно, и если собрать их вместе, то выяснится: можно состряпать отличный новый класс видеоигр со своими канонами, лидерами и прародителями. Предложение называть его (как прежде делалось неофициально) «консольные симуляторы» или console-style simulation было признано некорректным – слово «симулятор»-то осталось (а с ним – и претензии к реалистичности), поэтому придумали другой вариант. С учетом того, что Ace Combat 5 в Европе вышел в 2005 году, побеждает Wings of War как самый красивый и доступный flight action, чуть отстает от него Lethal Skies II.



ЛЕГКИЕ И ИЗЯЩНЫЕ САМОЛЕТИКИ WINGS OF WAR ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ РЕАКТИВНЫЕ МОНСТРЫ LETHAL SKIES 2.



СТРЕЛЬБА С ДВУХ РУК – ФИРМЕННАЯ ФИЧА HALO 2.

FPS

- ★ Half-Life 2 (PC)
- ★ Halo 2 (Xbox)
- ★ The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (PC, Xbox)
- ★ Doom 3 (PC)
- ★ Far Cry (PC)
- ★ Metroid Prime 2: Echos (GC)

FPS – единственный жанр, в котором количество номинантов превысило запланированные три проекта. Ну не могли мы выкинуть из списка суперхиты, получившие по девять и более баллов и «Выбор редакции». Здесь и наглый выскочка Far Cry, и преобразившийся Doom, и неожиданно удачные The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, и предсказуемо успешный Halo 2, и стильный Metroid Prime 2: Echoes. Но с определением победителя проблем не было: Half-Life 2 единогласно был признан лучшим шутером от первого лица. Аргументацию ищите в «Теме номера 01(178)».

СЕТЕВОЙ FPS

- ★ Counter-Strike: Source (PC)
- ★ Unreal Tournament 2004 (PC)
- ★ Battlefield Vietnam (PC)

Сетевые FPS нам пришлось выделять в отдельную категорию: даже столь выдающимся проектам, как эти три номинанта, сложно сражаться с такими зубрами, как Doom 3 и Half-Life 2. Да и ставка в них делается на несколько другой геймплей. Battlefield держит марку: вьетнамские баталии Battlefield Vietnam уже не являются откровением, но все еще здорово цепляют. Яркий, сверкающий великолепными спецэффектами Unreal Tournament 2004 является прекрасным развлечением в компьютерном клубе. Но «Кантра», сменившая движок, все равно остается вне конкуренции. Counter-Strike: Source – лучший сетевой FPS 2004 года, по версии «СИ»!



НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО GTA: SAN ANDREAS МЫ ПРИЗНАЛИ ЛУЧШЕЙ ИГРОЙ 2004 ГОДА , HALF-LIFE 2 СТАЛА САМОЙ УПОМИНАЕМОЙ ИГРОЙ В НАШЕМ МАТЕРИАЛЕ. ДАЖЕ МУЛЬТИПЛЕЕР «ХАЛФЫ» ПОБЕДИЛ В ОДНОЙ ИЗ НОМИНАЦИЙ.

PLATFORM

- ★ Sly 2: Band of Thieves (PS2)
- ★ Super Mario 64 DS (DS)
- ★ Mario vs. Donkey Kong (GBA)

В список номинантов попали платформеры всех трех формаций – классические двухмерные представлены Mario vs. Donkey Kong, первые трехмерные – римейком Super Mario 64. Наконец, Sly 2: Band of Thieves – однозначно лучший «правильный» современный представитель жанра. Несмотря на все заимствования то из Metal Gear Solid, то из Grand Theft Auto, сериал Sly сохранил механику платформера. Необходимость драться с врагами, воровать у них из карманов деньги, прятаться от лучей прожектора и покупать апгрейды не отменяет традиционных прыжков с одного узкого пятачка на другой, пробежек по канату и собирания местного аналога сониковских колечек.



СИНДИ ДЖОНСОН ИЗ DEF JAM ИМЕЕТ ВПОЛНЕ РЕАЛЬНЫЙ ПРОТОТИП.

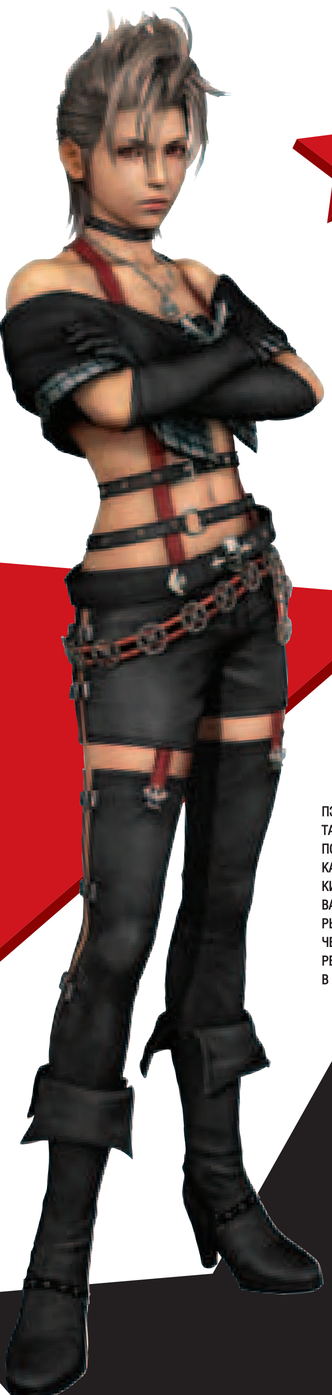
FIGHTING

- ★ Def Jam: Fight for NY (PS2, Xbox, GC)
- ★ Mortal Kombat: Deception (PS2, GC, Xbox)
- ★ Guilty Gear X2 #Reload (Xbox)

С файтингами в этом году дела обстояли не так чтобы уж очень хорошо. Даже европейский релиз Guilty Gear X2 #Reload состоялся только на Xbox. Mortal Kombat: Deception оказался гораздо разнообразнее, интереснее и сбалансированнее предыдущей части (на что никто почти и не надеялся!), но все же поработать над исправлением ошибок Эду Буну еще придется. Настоящим сюрпризом же стал релиз Def Jam: Fight for NY. Это необычный файтинг с исключительно интерактивным задним планом и «живыми» зрителями, которые вполне могут подсобить одному из бойцов. Def Jam красив, необычен, в меру сбалансирован – отличное развлечение для компании геймеров. Мы видели Def Jam еще на E3 2004, но, каемся, не распознали сразу настоящий хит.



В SLY 2 НАМ РАЗРЕШИЛИ УПРАВЛЯТЬ ВСЕМИ ТРЕМЯ ГЕРОЯМИ, А НЕ ОДНИМ ТОЛЬКО СЛАЕМ.



ПЭЙН ИЗ FINAL FANTASY X-2 НАСТОЛЬКО ПОХОЖА НА МАЛЬЧИКА, ЧТО НА РОССИЙСКИХ АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЯХ ЕЕ РОЛЬ ОТЫГРЫВАЕТ МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК, РАНЕЕ ПЕРЕВОПЛОЩАВШИЙСЯ В СКВОЛЛА ИЗ FF VIII.



КОМАНДА ХУДОЖНИКОВ ПОД РУКОВОДСТВОМ БЕНУА СОКАЛЯ СУМЕЛА СОЗДАТЬ КРАСИВЕЙШИЙ КВЕСТ. А ГЛАВГЕРОИНЯ SYBERIA 2 ПРИВЛЕКАЕТ НЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ ЯПОНСКИЕ КРАСОТКИ, КОТОРЫХ ТАК ОБОЖАЕТ ВРЕН.

ADVENTURE

- ★ **Myst IV Revelation (PC)**
- ★ **Syberia II (PC, PS2, Xbox)**
- ★ **Dark Fall II: Lights Out (PC)**

Квесты хоронят уже не первый год, но не спешат умирать. В 2004-ом вышла масса проектов этого жанра, правда, в основном сомнительного качества. Dark Fall II: Lights Out, хоть и получил всего 7 баллов, заслужил самые лестные отзывы. А Джонатану Боаксу, в одиночку сделавшему эту игру, следовало бы вручить спецприз за усердие. Сиквел Syberia вышел чуть хуже оригинала, но все же является неплохим выбором для квестоманов. А лучшей в этой номинации мы объявляем красивую сказку Myst IV Revelation: великолепный сюжет возносит игру на вершину жанра в этом году.



НЕ МЫШОНОК НЕ ЛЯГУШКА, А НЕВЕДОМА ЗВЕРУШКА... НЕКОТОРЫХ МОНСТРОВ ИЗ BEYOND DIVINITY МОЖНО ЗАПРОСТО ПЕРЕНЕСТИ В КАКОЙ-НИБУДЬ SURVIVAL HORROR.

RPG (CONSOLE)

- ★ **Final Fantasy X-2 (PS2)**
- ★ **The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA)**
- ★ **Tales of Symphonia (GC)**

В прошлом году на консолях вышло не так уж мало игр этого жанра, но с выбором лучших мы затруднились. Disgaea: Hour of Darkness мы отметили в прошлый раз, а La Pucelle: Tactics и Phantom Brave не столь однозначно новы и хороши. Star Ocean 3: Till the End of Time чуточку не дотянул до статуса хита. Многие проекты выйдут лишь в начале 2005 года (интересно, что The Legend of Zelda: The Minish Cap как раз есть в продаже в Европе, но не в США!). Хотя рецензия Tales of Symphonia (GC) будет опубликована в следующем номере, в список номинантов игра попала – просто до России она добиралась слишком долго. В таких условиях неоднозначно воспринимаемая Final Fantasy X-2 нежданно-негаданно оказалась лучшей консольной RPG года. Что ж поделать – равных по силам конкурентов нет.

RPG (PC)

- ★ **Vampire: The Masquerade Bloodlines (PC)**
- ★ **Beyond Divinity (PC)**

Наверняка, глядя на этот куцый список и в смятении прокручивая игровые события ушедшего года, вы думаете, что редакция «СИ» где-то допустила ошибку. Ох, как нам хотелось бы этого! Но, увы, с «писишными» RPG в 2004-ом не сложилось. Есть явный победитель – Vampire: The Masquerade Bloodlines, и столь же явный аутсайдер – Beyond Divinity, исполняющий роль пажа при короле. И все! Конечно, маловато, но, с другой стороны, пусть лучше выходит одна классная RPG уровня «Вампиров», чем десяток проходных проектов.

RACING

- ★ **Burnout 3: Takedown (PS2, Xbox)**
- ★ **WRC 4 (PS2)**
- ★ **FlatOut (PC, PS2, Xbox)**

Безоговорочным победителем по праву стал Burnout 3: Takedown. Ведь настолько динамичного и захватывающего геймплея нет ни у одной другой игры этого жанра. Прибавьте сюда множество трасс, режимов игры и гараж более чем в 50 машин, разве нужны еще объяснения? Второе и третье место поделили WRC 4 и Flatout, и отдать предпочтение какой-то из них сложно. Flatout берет своей концепцией, а WRC графикой и отличным балансом аркада-симулятор. Из не вошедших в список хотелось бы очень отметить безумно красивые Xpand Rally и RalliSport Challenge 2.



BURNOUT 3: TAKEDOWN НАСТОЛЬКО ХОРОШ, ЧТО ДАЖЕ ВРЕН ПОСИДЕЛ ПАРУ ЧАСИКОВ ЗА ИГРОЙ.


Миротворцы
Возмездие
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
ураганные боевики
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
«Миротворцы: Возмездие».
Последний боевик студии Novalogic!
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru, games.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.



МНОГИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ-МУЖЧИНЫ ЛЮБЯТ ИГРАТЬ В ОНЛАЙНОВЫХ RPG ЗА ЖЕНСКИХ ПЕРСОНАЖЕЙ. ВЫ, КСТАТИ, НЕ ЗНАЕТЕ, ПОЧЕМУ?

MMORPG

- ★ **World of Warcraft (PC)**
- ★ **EverQuest 2 (PC)**
- ★ **Lineage II: The Chaotic Chronicle (PC)**

Жанр онлайновых RPG цветет и пахнет. Конкуренция здесь необычайно высока, а потому слабые проекты умирают, остаются одни суперхиты. Все три номинанта были достойны звания лучшей MMORPG 2004 года. Нам пришлось сделать тяжелый выбор. Спору нет, и Lineage II, и EverQuest 2 бесподобно красивы, сбалансированы и в меру хардкорны. Но мы отдаем предпочтение World of Warcraft – проект стилен, интересен и, главное, идеален для любителей играть «соло» и новичков. Жанру нужна свежая кровь. Присоединяйтесь!



ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОЙ MMORPG СТУДИИ SNOWBLIND УДАЛОСЬ СОЗДАТЬ ПРИЛИЧНЫЙ DIABLO-КЛОН CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST.

RACING SIM

- ★ **Richard Burns Rally (PC, PS2, Xbox)**
- ★ **TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PC, PS2, Xbox)**
- ★ **Gran Turismo 4: Prologue (PS2)**

У настоящих гонщиков, предпочитающих заучивать каждый поворот на трассе, год выдался не менее удачным, чем у «аркадников». Все раллисты молились на Richard Burns Rally и его по-настоящему реалистичную физику, за которую он и получил первое место. Владельцы PS2 разучивали в сотый раз уроки Gran Turismo 4: Prologue и готовились к приходу ее старшего брата, а все остальные осваивали TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator и его шестнадцать различных видов соревнований. Это своеобразный рекорд для гонок, за что игра и заработала место в списке номинантов.

ACTION/RPG

- ★ **Sacred (PC)**
- ★ **Champions of Norrath: Realms of EverQuest (PS2)**
- ★ **Baldur's Gate: Dark Alliance II (PS2, Xbox)**

Клоны Diablo уже давно составляют ядро жанра, тройка их попала в лучшие проекты 2004 года. Интересно, что две игры – чисто консольные проекты, хоть и созданные по мотивам писишных хитов. Примечательно, что Baldur's Gate: Dark Alliance II, выпущенная умирающей Interplay, оказалась хуже, чем Champions of Norrath: Realms of EverQuest, разработкой которой занимались создатели первой части Baldur's Gate: Dark Alliance. Но, конечно, победить в этой номинации консольным проектам пока исключительно сложно – Sacred обгоняет конкурентов и по качеству графики, и по продуманности геймплея. Вот, может, через год-другой что и изменится...

КАКИЕ ГОНКИ МОГУТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ SUBARU?



FLIGHT SIM

- ★ **Перл-Харбор (PC)**
- ★ **ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе (PC)**

Создатели серьезных авиасимуляторов решили немного отдохнуть, работал только Олег Медокс со своей командой. Такой вывод напрашивается при анализе релизов за минувший год. За отчетный период вышло полторы игры – один add-on к add-on'у и один полноценный проект. Обе – за авторством «1С: Maddox Games». Логично, что пальма первенства вручается «Перл-Харбору»: разработчикам удалось создать крепкий авиасим, достоверно воспроизводящий события Второй мировой на Тихом океане.



«ПЕРЛ-ХАРБОР» (ВЫШЕДШИЙ ЗА РУБЕЖОМ ПОД НАЗВАНИЕМ PACIFIC FIGHTERS), КАК И «ИЛ-2 ШТУРМОВИК» ЗАСЛУЖИЛ ВЫСОКИЕ ОЦЕНКИ ЗАПАДНЫХ ЖУРНАЛИСТОВ.


PSI-OPS
THE MINDGATE CONSPIRACY
91%
PLAY
8,5/10
СТРАНА ИГР
ТЕЛЕКИНЕЗ
ПИРОКИНЕЗ
ЗАХВАТ РАЗУМА
ДАЛЬНОВИДЕНИЕ
РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ
СКОРО
В ПРОДАЖЕ
PC DVD ROM
MIDWAY
ZOO Digital Publishing
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

EXTREME SPORTS

- ★ Tony Hawk's Underground 2 (PC, PS2, GC, Xbox)
- ★ NBA Ballers (PS2, Xbox)
- ★ MX Unleashed (PS2, Xbox)

Экстремальных игр в ушедшем году было не так много, как обычно. А настоящих шедевров и того меньше. Поэтому первое место отдаем не идеальному, но очень хорошему Tony Hawk's Underground 2. Как ни крути, а сериал Tony Hawk's все равно остается самым продуманным и массовым. Второе место получил очень оригинальный симулятор уличного баскетбола NBA Ballers. Со множеством находок в игровом процессе и большими возможностями по «настройке» персонажа. Третье место – самый лучший симулятор гонок на кроссовых мотоциклах.



ГОНЩИКИ MX UNLEASHED ЩЕГОЛЯЮТ ЛОГОТИПАМИ THQ.

STRATEGY

- ★ Rome: Total War (PC)
- ★ Ground Control 2: Operation Exodus (PC)
- ★ Периметр (PC)
- ★ Warhammer 40.000: Dawn of War (PC)

Поскольку чистых пошаговых стратегий с этом году практически не вышло, мы решили выделить всего одну категорию – Strategy. Номинантами стали в основном RTS: красивейший Ground Control 2: Operation Exodus с неслабыми тактическими элементами, заумный отечественный «Периметр», поражающий воистину кинематографическими эффектами Warhammer 40.000: Dawn of War. Но безоговорочно лучшим мы признаем сплав пошаговой и реально-временной стратегий Rome: Total War. В этой игре безупречно все: и размах, и графика, и геймплей!



ВЛААНА АЗЛЕЯ ИЗ GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS – ПОТРЯСАЮЩЕ ОБОЛЬСТИТЕЛЬНАЯ ЗЛОДЕЙКА.

SIMULATION

- ★ Парусная регата (Virtual Skipper 3) (PC)
- ★ Т-72: Балканы в огне (PC)

Хорошие симуляторы – штучный товар. Один-два хороших проекта в год – уже счастье. Поэтому про кризис в жанре говорить не будем. Лучше порадуемся за танковый сим «Т-72: Балканы в огне», родившийся на территории постсоветского пространства. Ну а лидером нашего мини-хит-парада мы признаем симулятор парусного спорта Virtual Skipper 3, обзор которого вы можете найти на страницах этого номера. Еще никогда виртуальное море не было таким восхитительно красивым.



ПОКА ОТВАЖНЫЕ ЯХТСМЕНКИ ПОКОРЯЮТ БЕСКРАЙНИЕ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ, МЫ ИГРАЕМ В «ПАРУСНУЮ РЕГАТУ».

SPORTS

- ★ Fight Night 2004 (PS2, Xbox)
- ★ Pro Evolution Soccer 4 (PC, PS2, Xbox)
- ★ Tiger Woods PGA Tour 2005 (PC, PS2, GC, Xbox)

Жанр спортивных игр сильных сюрпризов не преподнес. Все лидеры были известны заранее, так как большинство игр идут по пути улучшения и доработки, никаких кардинальных сдвигов во всех существующих сериях мы не увидели. Единственным знаменательным событием был выход игры Fight Night 2004, которая возродила жанр симуляторов бокса и подняла его на новый уровень. За что и получила первое место. Гениальный PES 4 и новый Tiger Woods PGA Tour 2005, стали лучшими преемниками своих прошлогодних аналогов.



FIGHT NIGHT 2004 ОКАЗАЛСЯ НЕОБЫКНОВЕННО ПРОДУМАННЫМ СИМУЛЯТОРОМ БОКСА.



ЭТОТ ПАРЕНЬ – НЕ ГЕРОЙ ЯПОНСКОГО ФАЙТИНГА, А ЧЛЕН СЕКРЕТНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ «ЧАСОВЫЕ». ДОГАДАЙТЕСЬ, ИЗ КАКОЙ ИГРЫ ОН РОДОМ.

LIFE SIMULATION

- ★ **The Sims 2 (PC)**
- ★ **Singles: Flirt Up Your Life! (PC)**
- ★ **The Urbs: Sims in the City (GBA)**

В этом году симуляторов жизни вышло как раз на отдельную категорию. Да и в какой другой номинации можно представить эти проекты? Самыми неудачными оказались консольные потомки оригинальных «симов» – The Urbs. Правда, и провальным мы сей проект назвать не можем, особенно в версии для GBA. Разработчики Singles не побоялись в своей игре максимально обнажить персонажей и добавить некислую порцию клубнички. Поздравляем, второе место! Символично, что победителем становится сиквел законодателя мод в жанре life simulation. Да здравствуют The Sims 2!



ТВОРЕНИЕ MAXIS ПОЛЬЗУЕТСЯ БЕШЕНОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ У ДОМОХОЗЯЕК. НО НАМ НЕ СТЫДНО ПРИЗНАТЬСЯ: НА ДОСУГЕ МЫ ТОЖЕ ПОИГРЫВАЕМ В THE SIMS 2.

TACTICS

- ★ **В тылу врага (PC)**
- ★ **Операция Silent Storm: Часовые (PC)**
- ★ **Massive Assault Network (PC)**

Грань между стратегиями и тактическими играми тонка, зачастую эфемерна. Но перечисленные в этой категории проекты имеют прямое отношение к высокому военному искусству – тактике. Massive Assault Network не стала победителем в номинации лишь по причине того, что является по сути многопользовательской версией Massive Assault. «Часовым» впору давать неофициальное звание лучшего add-on'а года. Ну а примеряет лавровый венок «В тылу врага»: кто-то считает, что это action, кто-то – RTS, мы же уверены, что в игре (особенно с появлением мультиплеера) преобладает тактическая составляющая.

MANAGEMENT

- ★ **Порт-Рояль 2 (PC)**
- ★ **RollerCoaster Tycoon 3 (PC)**
- ★ **Immortal Cities: Children of the Nile (PC)**

Экономические стратегии – игры для избранных. Далеко не все геймеры готовы возиться с ползунками и подсчитывать убытки (с прибылью, понятное дело, поначалу плохо). Да еще до последнего времени проекты жанра management обладали, как правило, ужасающей графикой. Слава богу, этого недостатка наши номинанты начисто лишены. И геймплей в них отменный. Выделить явного лидера мы не можем: все перечисленные игры одинаково хороши. Золотую медаль отдаем разработчикам «Порт-Рояль 2» за небольшие, но приятные добавки в сухой игровой процесс экономической стратегии.



ОБЕЗЬЯНЫ ИЗ DONKEY KONGA СТУЧАТ ПО БАРАБАНАМ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ ИНЫЕ МУЗЫКАНТЫ-ПРОФИ.

OTHER

- ★ **Katamari Damacy**
- ★ **Космические рейнджеры 2: Доминаторы**
- ★ **Donkey Konga**

«Космические рейнджеры 2: Доминаторы» представляет собой такой ядерный сплав жанров, что мы не смогли отнести ее ни к одной из категорий, однако отметить проект очень хотелось. Из музыкальных игр наиболее интересной нам показалась Donkey Konga – в конце концов, танцевать на ковриках и махать руками нам уже надоело, а вот стучать по барабанам и хлопать в ладоши – еще нет. И, наконец, есть еще совершенно безумная логическая игра Katamary Damacy. С невиданной для проектов такого рода детализацией, уникальной концепцией геймплея и отличным дизайном. Сиквел уже заявлен, ждем с нетерпением.



ВИРТУАЛЬНЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ ROLLERCOASTER TYCOON 3 ЗДОРОВО ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ РЕАЛЬНЫХ. ВЫ ДАЖЕ МОЖЕТЕ ПЛОТНО ПОЕСТЬ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРОКАТИТЬСЯ НА НИХ.

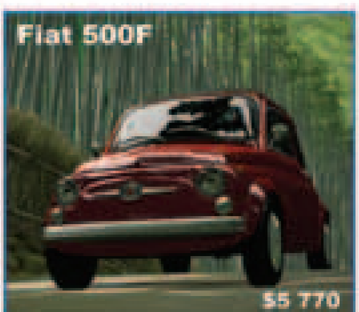




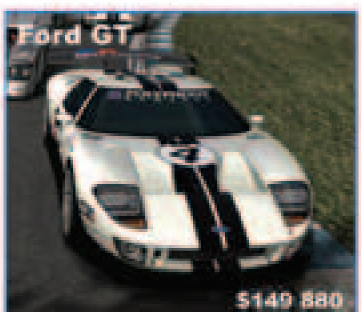
Настоящий американский суперкар. 550 лошадиных сил в вашем полном распоряжении!



Версия WRC, отличное сцепление и аэродинамика. Почти новый, год выпуска – 2003.



17 лошадиных сил 1965 года выпуска – и при этом масса удовольствия от вождения!



Любимый автомобиль Казунори Ямаути. 550 л.с., бескомпромиссная мощь.



Быстрый и легкий суперкар от известного производителя. Самовывоз из Японии.



Знаменитая «гадюка» из Детройта. Жесткая подвеска, растаможен 100%. В подарок – комплект автоакустики.

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ GRAN TURISMO 4!

ТОЛЬКО ДЛЯ ТЕХ, КТО СДЕЛАЕТ ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ЗАКАЗ НА GRAN TURISMO 4 ДО 1 МАРТА 2005 ГОДА!



- Заполните анкету в одном из магазинов «Союз», «Видеолэнд», GamePark, на сайте WWW.GT4.RU или разместите заказ на игру в интернет-магазине www.e-shop.ru.
- Получите по почте коллекционный DVD-диск GT4 Experience с фильмом о создании Gran Turismo 4 и дополнительными материалами по играм для PlayStation 2 и PSP, а также купон, подтверждающий ваше право на покупку коллекционного издания.
- Предъявите купон при покупке игры в одном из указанных магазинов и получите коллекционное издание по цене стандартной версии игры.

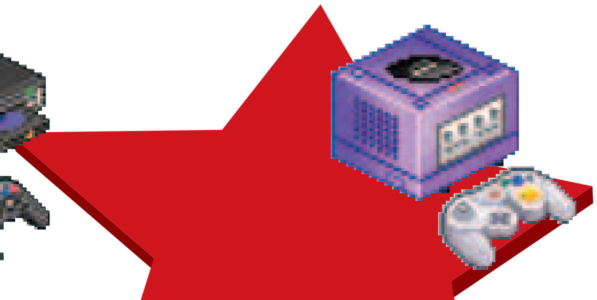
Все подробности – на WWW.GT4.RU и в магазинах!

Fun, Anyone? PlayStation 2

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR







PC

- ★ Half-Life 2
- ★ The Sims 2
- ★ Prince of Persia: Warrior Within

Неимоверно сложно выделить лучшего из трех Великих проектов. «Аутсайдером» (в данном контексте это слово можно употреблять только в кавычках) с десятью баллами стал Prince of Persia: на PC у него нашлись достойные конкуренты, не уступающие ему по качеству геймплея и превосходящие по отдельных аспектам (например, по графике). Мы не смогли противиться очарованию The Sims 2 и отдали им второе место. Ну а на вершине пьедестала оказался сами-знаете-кто... Half-Life 2 в этом году вне конкуренции!

PLAYSTATION 2

- ★ Grand Theft Auto: San Andreas
- ★ Prince of Persia: Warrior Within
- ★ Final Fantasy X-2

На PlayStation 2 вышло немало достойных игр, в их числе – и Prince of Persia: Warrior Within, заслуживший десять баллов, и очередная Final Fantasy. Однако оценка-оценкой, но лучший проект года должен стать настоящим событием, продемонстрировать уровень современного развития индустрии. Обе вышеупомянутые игры – к сожалению, всего лишь необыкновенно качественные сиквелы. Таким мог бы стать и Grand Theft Auto: San Andreas, но разработчики, увеличивая количественные показатели, совершили и качественный переход к чему-то новому – к миру, в котором можно жить, как бы банально это ни звучало.

GAMECUBE

- ★ Metroid Prime 2: Echoes
- ★ Tales of Symphonia
- ★ Pikmin 2

Консоли от Nintendo в этом году относительно повезло – хороших проектов появилось достаточно, чтобы можно было выбирать победителей. Отметим, что Tales of Symphonia стала чуть ли не первой нормальной консольной RPG на GameCube. Pikmin 2, увы, хоть и оказался отличной игрой, полностью повторил идеи гениальной первой части. Так что лучшим проектом мы выбрали еще один сиквел – поистине волшебный шутер Metroid Prime 2: Echoes. Оживленная классика с множеством новых идей стала флагманом продаж в рождественские праздники, помогая Nintendo удерживать свою консоль на плаву.

ВСЕ ИГРЫ 2004 ГОДА, ЗАСЛУЖИВШИЕ В СВОЕМ ЖАНРЕ ЗВАНИЕ

ЛУЧШИЕ НА ПЛАТФОРМЕ

PC

action	Prince of Persia: Warrior Within
action/adventure	нет
flight action	Wings of War
scrolling action	нет
FPS	Half-Life 2
Сетевой FPS	Unreal Tournament 2004
fighting Guilty	Gear XX #Reload
platform	нет
adventure	Myst IV Revelation
racing	FlatOut
RPG (PC-style)	Vampire: The Masquerade – Bloodlines
RPG (Console-style)	нет
MMORPG	World of Warcraft
action/RPG	Sacred
racing sim	Richard Burns Rally
flight sim	Перл-Харбор
simulation	Парусная регата (Virtual Skipper 3)
sports	Pro Evolution Soccer 4
extreme sports	Tony Hawk Underground 2
strategy	Rome: Total War
tactics	В тылу врага
management	Порт-Рояль 2
life simulation	The Sims 2
other	Космические рейнджеры 2

PS2

action	Prince of Persia: Warrior Within
action/adventure	Grand Theft Auto: San Andreas
flight action	Lethal Skies II
scrolling action	R-Type Delta
FPS	Killzone
сетевой FPS	SOCOM II: U.S. Navy SEALs
fighting	Def Jam Fight for NY
platform	Sly 2: Band of Thiefs
adventure	Syberia II
racing	Burnout 3: Takedown
RPG (PC-style)	нет
RPG (Console-style)	Final Fantasy X-2
MMORPG	Final Fantasy XI
action/RPG	Champions of Norrath: Realms of EverQuest
racing sim	WRC 4
flight sim	нет
simulation	нет
sports	Pro Evolution Soccer 4
extreme sports	MX Unleashed
strategy	Goblin Commander: Unleash the Horde
tactics	нет
management	LMA Manager 2005
life simulation	The Urbz: Sims in the City
other	Katamari Damacy

GC

action	Prince of Persia: Warrior Within
action/adventure	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
flight action	нет
scrolling shooter	нет
FPS	Metroid Prime 2: Echoes
сетевой FPS	нет
fighting	Tom Def Jam Fight for NY
platform	Sonic Heroes
adventure	нет
racing	Need for Speed Underground 2
RPG (PC-style)	нет
RPG (Console-style)	Tales of Symphonia







XBOX

★ Halo 2
★ Ninja Gaiden
★ The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Из эксклюзивных хитов для Xbox отметить хочется Fable – в другие номинации это детище Питера Молине не попало из-за своей оригинальности (которая, впрочем, и помешала занять ей первое место хотя бы в одной из категорий). В США уже вышли Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords и MechAssault 2: Lone Wolf, однако о них мы расскажем в следующий раз. Нынешние же герои – два всем хорошо известных FPS и отличный боевик от Tecmo. Halo 2 обрел поистине культовый статус – с очередями у магазинов, толпами фанатов, высшими оценками от всех ведущих издательств. Браво, Microsoft!

GBA

★ The Legend of Zelda: The Minish Cap
★ Metroid: Zero Mission
★ Mario vs. Donkey Kong

Несмотря на то, что основную массу игр для GBA составляют проекты неудачные, либо из серии «не для всех», хорошего на портативной консоли от Nintendo за год вышло немало. Metroid: Zero Mission – отличный римейк самого первого Metroid с NES с полностью перерисованной графикой. Mario vs. Donkey Kong – самостоятельный проект, яркий и веселый платформер. И, наконец, The Legend of Zelda: The Minish Cap – тоже не порт со старых консолей, а абсолютно новая игра, которой занималась подконтрольная Capcom студия Flagship. Красивая, умная, разнообразная. Лучшая в этом году на GBA.

N-GAGE

★ The Sims Bustin' Out
★ Ashen
★ Spider-Man 2

Nokia продлила существование N-Gage релизом улучшенной модели – N-Gage QD – вот только с играми проблемы как были, так и остаются. В список номинантов попали не «самые громкие проекты для консоли», а «немногие приличные». Spider-Man 2, посетивший все платформы, не обделил и N-Gage средненькой версией. Ashen – раскрученный в прессе эксклюзивный FPS – на нормальной консоли был бы забыт вскоре после релиза. И, наконец, есть еще The Sims Bustin' Out – портативная версия консольного ответвления от популярного симулятора жизни. Ничего особенного, но по крайней мере она сделана добротно и может с натяжкой быть названа хитом.

MMORPG	Phantasy Star Online Episode III
action/RPG	нет
racing sim	нет
flight sim	нет
simulation	нет
sports	Tiger Woods PGA Tour 2005
extreme sports	Tony Hawk's Underground 2
strategy	Pikmin 2
tactics	нет
management	нет
life simulation	The Urbz: Sims in the City
other	Donkey Konga

XBOX

action	Prince of Persia: Warrior Within
action/adventure	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow
flight action	Wings of War
scrolling action	Metal Slug 3
FPS	Halo 2
сетевой FPS	Halo 2
fighting	Guilty Gear X2 #Reload
platform	Sonic Heroes
adventure	Syberia II
racing	Burnout 3: Takedown
RPG (PC-style)	Fable
RPG (Console-style)	нет
MMORPG	нет
action/RPG	Baldur's Gate Dark Alliance 2
racing sim	RalliSport Challenge 2
flight sim	нет
simulation	нет
sports	Pro Evolution Soccer 4
extreme sports	Tony Hawk's Underground 2
strategy	нет
tactics	Wrath Unleashed
management	LMA Manager 2004
life simulation	The Urbz: Sims in the City
other	Dance Dance Revolution Ultramix 2

GBA

action	Metroid: Zero Mission
action/adventure	Grand Theft Auto Advance
flight action	нет
scrolling action	Metal Slug Advance
сетевой FPS	нет
FPS	нет
fighting	Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
platform	Mario vs. Donkey Kong
adventure	нет
racing	F-Zero: GP Legend
RPG (PC-style)	нет
RPG (Console-style)	The Legend of Zelda: The Minish Cap
MMORPG	нет
action/RPG	Baldur's Gate Dark Alliance
racing sim	нет
flight sim	нет
simulation	нет
sports	Mario Golf: Advance Tour
extreme sports	Tony Hawk's Underground 2
strategy	нет
tactics	нет
management	нет
life simulation	нет
other	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004



ПОЛИЦЕЙСКИЙ ПОД ПРИКРЫТИЕМ ИЗ DRIV3R, ПОХОЖЕ, ТАК ИЗМУЧЕН ДВОЙНОЙ ЖИЗНЬ, ЧТО НЕ СМОГ ВЫТЯНУТЬ ИГРУ ПРО СЕБЯ НА ДОСТОЙНЫЙ УРОВЕНЬ.



В ИГРЕ ВАМ ПОВЕДАЮТ ПРЕДЫСТОРИЮ ФИЛЬМА THE CHRONICLES OF RIDDICK. СБЕЖАТЬ ИЗ САМОЙ ОХРАНЯЕМОЙ ТЮРЬМЫ В ГАЛАКТИКЕ НЕ ТАК-ТО ПРОСТО.

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА:

- ★ **Driv3r (PC, PS2, Xbox)**
- ★ **Fight Club (PS2, Xbox)**
- ★ **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude (PC, PS2, Xbox)**

Всем хотелось, чтобы Dri3r оказался достойной альтернативой играм серии Grand Theft Auto. Игра вышла неплохой, но отнюдь не того уровня, чтобы соперничать даже с The Getaway. Большие надежды возлагались на Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, но племянник не смог достойно продолжить дело своего дядюшки, героя известнейшего эротического квеста. И, наконец, разработчики Fight Club настолько бездарно использовали ценнейшую лицензию, что даже самые яростные фанаты «Бойцовского клуба» не смогли усидеть за игрой более пяти минут. Печально.

ОТКРЫТИЕ ГОДА:

- ★ **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (PC, Xbox)**
- ★ **Far Cry (PC)**
- ★ **Feel the Magic: XX/XY (DS)**

Громкий успех Far Cry никто не предрекал, хотя, разглядывая скриншоты и изучая обещания разработчиков, можно было и догадаться, что в результате получится настоящий хит. А можно и ошибиться – сколько раз геймеры обманывались анонсами? В Feel the Magic: XX/XY шокировал прежде всего сам факт: Sonic Team своим следующим проектом избрала dating-симулятор на DS, да еще и использующий по максимуму все возможности консоли. И, наконец, «Риддик». Кто мог подумать после провала фильма, что игра из той же вселенной от никому не известных разработчиков окажется не просто хорошей – чуть ли не лучшей в жанре? Сенсация!



РОДСТВЕННАЯ ВСЕМ РАБОТНИКАМ РЕДАКЦИИ «СИ» ДУША – ЖУРНАЛИСТКА ДЖЕЙД ИЗ BEYOND GOOD & EVIL.

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

- ★ **«За гранью добра и зла» (Beyond Good & Evil, PC) – «Бука»**
- ★ **The Suffering (PC) – «Новый Диск»**
- ★ **Doom 3 (PC) – «1С»**

Получить «лучшую локализацию» можно только за перевод выдающейся игры, верно? В «Новом Диске» догадались пригласить Леонида Володарского, превратив мрачную The Suffering в форменный голливудский триллер. В «1С» переработали Doom 3, сделав из американской базы на Марсе базу российскую. А первый приз достается «Буке» и « За гранью добра и зла». Утонченная, сложная, умная игра в руках опытных мастеров засияла еще ярче, открыв перед русскими игроками художественные богатства оригинала. Браво!


Мир, созданный Жюлем Верном!
ВОЗВРАЩЕНИЕ НА
ТАИНСТВЕННЫЙ
ОСТРОВ
Только здесь в вашем распоряжении целый необитаемый остров!
Только сейчас у вас есть возможность встретить дух капитана Немо и посетить легендарный Наутилус!
Только в этой игре фантазия великого Жюля Верна получает достойное продолжение!
"Возвращение на Таинственный Остров" - в лучших традициях классических квестов!
THE ADVENTURE COMPANY
GFi
www.russobit-m.ru
© 2004 DreamCatcher Europe/Developed by Kheops Studio. Program produced by Dreamcatcher Europe / Game developed by Kheops Studio.All rights reserved.
© 2004 «Game Factory Interactive» All Rights Reserved
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59,
а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

ВСЕ ИГРЫ 2004 ГОДА, ЗАСЛУЖИВШИЕ

«ВЫБОР РЕДАКЦИИ»

СИ 04 2004

DF: Black Hawk Down – Team Sabre	8.5

СИ 05 2004

Final Fantasy X-2	9.0
Baldur's Gate: Dark Alliance II	7.0
Baldur's Gate: Dark Alliance (GBA)	8.0
kill.switch	7.5

СИ 06 2004

Metroid Zero Mission	8.0

СИ 07 2004

James Bond 007: Everything or Nothing	8.0
Осада	7.0

СИ 08 2004

Far Cry	9.0
Unreal Tournament 2004	8.5
Ninja Gaiden	9.0
Sacred	8.0
Final Fantasy: Crystal Chronicles	7.5
R-Type Final	8.0
SOCOM II: US Navy SEALs	8.0
Battlefield Vietnam	8.0
Champions of Norrath: Realms of EverQuest	8.0

СИ 09 2004

Splinter Cell Pandora Tomorrow	8.5
Forbidden Siren	7.5
Bombastic	8.0
Ил-2 Штурмовик: Асы в небе	8.5
Syberia 2	8.0
Project Zero 2	8.0
Metal Gear Solid: Twin Snakes	8.0
Рыцари и купцы	7.5

СИ 10 2004

Disgaea: Hour of Darkness	9.0
The Suffering	8.0
Операция Silent Storm: Часовые	8.5
Sphinx and the Cursed Mummy	8.0
Painkiller	7.5
ТрекМания	7.0
Shining Soul II	8.0
Colin McRae Rally 04 (PC)	8.0

СИ 11 2004

Hitman: Contracts	8.0
Singstar	8.0
Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon	9.0
Периметр	8.5
MX Unleashed	8.0

СИ 12 2004

This is Football 2004	8.0
City of Heroes	8.0
RalliSport Challenge 2	9.0
Beyond Divinity	7.5

СИ 13 2004

Lineage II: The Chaotic Chronicle	8.5
Thief: Deadly Shadows	8.0
Gran Turismo 4 Prologue	8.0
TransFormers Armada: Prelude to Energon	8.0

СИ 14 2004

Onimusha 3: Demon Siege	8.5
Ground Control 2: Operation Exodus	9.0
Full Spectrum Warrior	8.5
Chronicles of Riddick	9.0
Massive Assault Network	9.0
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	7.0
Fight Night 2004	8.0
Onimusha Blade Warriors	7.0

СИ 15 2004

Joint Operations: Typhoon Rising	8.5
Athens 2004	7.0
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	8.0
Spider-Man 2 (GBA)	7.5
X2: Угроза	8.5
F-Zero: GP Legend	7.0

СИ 16 2004

La Pucelle: Tactics	7.5
Spider-Man 2	8.5
Way of the Samurai 2	7.0
Samurai Warriors	7.5
Naval Ops: Commander	6.5

СИ 17 2004

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy	8.5
Doom 3	9.0
Goblin Commander	7.0
Codename: Panzers Phase One	8.5
Kirby and the Amazing Mirror	8.0
Mario vs Donkey Kong	8.5

СИ 18 2004

Burnout 3: Takedown	9.0
Richard Burns Rally	8.5
Front Mission 4	7.0
Lethal Skies II	7.0
Romance of the Three Kingdoms VIII	8.0
NBA Ballers	8.0
Crimson Sea 2	7.0

СИ 19 2004

Sudeki	7.0
Def Jam Fight for NY	8.5
Транспортный олигарх	7.5
Medieval Lords: Build, Defend, Expand	7.5
Dark Fall II: Lights Out	7.0
Dynasty Warriors 4: Empires	7.0
Worms Forts: Under Siege!	8.0
Guilty Gear XX #Reload	9.0

СИ 20 2004

Warhammer 40.000: Dawn of War	8.5
The Sims 2	9.5
Fable	8.5
Chaos League	8.0
Call of Duty: United Offensice	8.5
Anarchy Online: Alien Invation	7.5
Sega Superstars	8.0

СИ 21 2004

Звездные волки	8.0
Rome: Total War	9.0
Mega Man Zero 3	7.5
World Rally Championship 4	8.5
Myst IV: Revelation	8.0
Star Wars: Battlefront	8.0
Phantom Brave	8.5
Sly 2: Band of Thieves	8.5

СИ 22 2004

Killzone	8.0
Космические Рейнджеры	8.5
Jak 3	9.0
Crisis Zone	7.5
Evil Genius	8.0
Tony Hawk's Underground 2	7.5
EyeToy: Play 2	8.0

СИ 23 2004

Prince of Persia: Warrior Within	10
Grand Theft Auto: San Andreas	9.5
Star Ocean 3: Till the end of Time	7.5
Перл-Харбор	8.0
Halo 2	9.0
Xpand Rally	7.5
This is Football 2005	8.5
Pro Evolution Soccer 4	9.0
Katamari Damacy	9.0
Порт-Рояль 2	8.5
Second Sight	7.0
Full Spectrum Warrior (PC)	8.5

СИ 24 2004

Final Fantasy XI	8.0
Half-Life 2	9.5
Counter-Strike: Source	8.5
Ratchet & Clank 3	8.0
Paper Mario 2	8.5
Tiger Woods PGA Tour 2005	9.0
Viewtiful Joe	8.5
RollerCoaster Tycoon 3	8.5
Pikmin 2	8.5
NBA Live 2005	8.0
The Legend of Zelda: The Minish Cap	9.0

СИ 01 2005

Vampire: The Masquerade – Bloodlines	9.0
Александр	8.0
FlatOut	8.5
Grand Theft Auto Advance	8.0
Scrapland	7.5
Donkey Konga	8.0
Nexus: The Jupiter Incident	7.5
Armored Core: Nexus	7.5

СИ 02 2005

World of Warcraft	9.0
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	8.0
Shadow Hearts: Covenant	7.5
Immortal Cities: Children of the Nile	8.5
Painkiller: Battle Out of Hell	8.0
Joint Ops: Escalation	8.0
Sid Meier's Pirates!	8.0
The Getaway: Черный понедельник	7.5
SingStar: Party	7.5
Viewtiful Joe 2	8.5

СИ 03 2005

Armies of Exigo	7.5
Парусная регата	8.0
Сталинград	8.5
ToCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator	8.5
Metroid Prime 2: Echoes	9.5
Call of Duty: Finest Hour	7.0

ВСЕ ПРОЕКТЫ 2004 ГОДА, ЗАСЛУЖИВШИЕ ЗВАНИЕ

«ИГРА НОМЕРА»

СИ 05'2004	Final Fantasy X-2
СИ 06'2004	Metroid: Zero Mission
СИ 07'2004	James Bond 007: Everything or Nothing
СИ 08'2004	Unreal Tournament 2004
СИ 09'2004	Splinter Cell Pandora Tomorrow
СИ 10'2004	Disgaea: Hour of Darkness
СИ 11'2004	Hitman: Contracts
СИ 12'2004	RalliSport Challenge 2
СИ 13'2004	Theif: Deadly Shadows
СИ 14'2004	Onimusha 3: Demon Siege
СИ 15'2004	В тылу врага
СИ 16'2004	Spider-man 2
СИ 17'2004	Doom 3
СИ 18'2004	Richard Burns Rally
СИ 19'2004	Def Jam Fight for NY
СИ 20'2004	The Sims 2
СИ 21'2004	Rome: Total War
СИ 22'2004	Killzone
СИ 23'2004	Prince of Persia: Warrior Within
СИ 24'2004	Half-Life 2
СИ 01'2005	Vampire: The Masquerade – Bloodlines
СИ 02'2005	World of Warcraft
СИ 03'2005	Metroid Prime 2: Echoes

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ РАСА СРЕДИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ WORLD OF WARCRAFT – НОЧНЫЕ ЭЛЬФЫ. ОРКИ ЖЕ СОСТАВЛЯЮТ ПРИМЕРНО ДЕСЯТЬ ПРОЦЕНТОВ НАСЕЛЕНИЯ ЭТОГО МИРА.



ЗАМАТЕРЕВ, ПРИНЦ СТАЛ ПОХОЖ НА ХОРОШО ЗНАКОМОГО ЧИТАТЕЛЯМ «СИ» АЛЕКСАНДРА ЩЕРБАКОВА.



ИГРА ГОДА

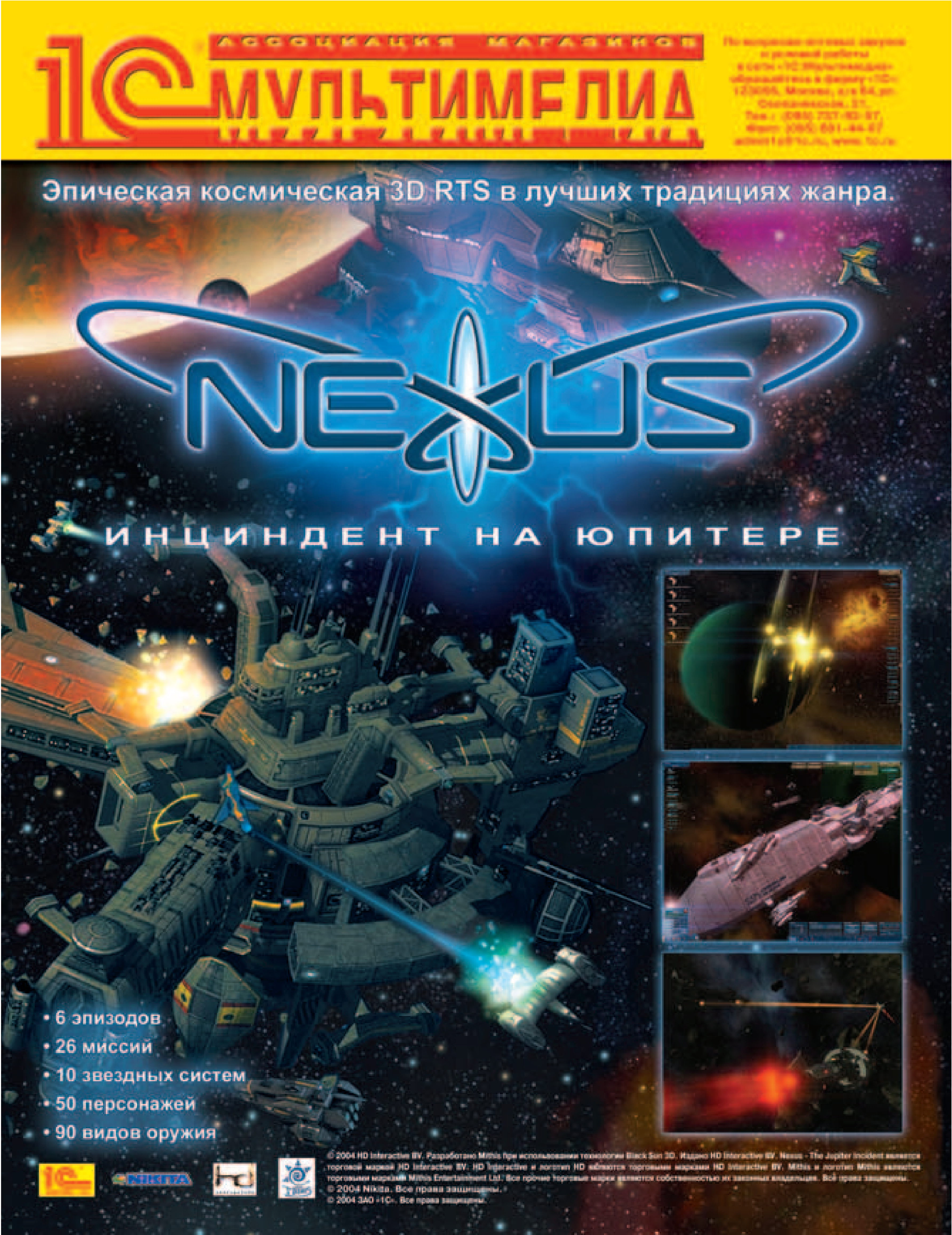
Grand Theft Auto: San Andreas

- **Grand Theft Auto: San Andreas (PS2)**
- **Half-Life 2 (PC)**
- **Prince of Persia: Warrior Within (PS2, PC, Xbox, GC)**

Претендовать на звание лучшей игры года могли бы многие проекты – из тех, что победили хотя бы в одной из номинаций. Кроме, естественно, Driv3r. Однако после долгих размышлений они отсеивались один за другим. Final Fantasy X-2 слишком мало внесла в жанр, даже есть некоторая деградация по отношению к Final Fantasy X. Во многих номинациях – scrolling action, flight action, platform, fighting – победили проекты с оценкой менее девятки. Они, разумеется, хороши, и фанатам соответствующего жанра куда милее, чем Halo 2 или Doom 3, но объективно претендовать на что-то большее не смеют. Из всей плеяды высококачественных FPS на высшую награду выдвинулся Half-Life 2; впрочем, об этом чуть позже. Немалые шансы на победу были у аркадного безумства Burnout 3: Takedown и единственной по-настоящему сильной игры на GBA, пробившейся в общие номинации, – The Legend of Zelda: The Minish Cap. Жанр action дал нам Prince of Persia: Warrior Within. Да-да, ту самую игру, что получила оценку в десять баллов впервые в новейшей истории «СИ». Но стоит заметить, что оценка отражает лишь качество проекта, а никоим образом не его значение для индустрии. И, наконец, к action/adventure мы отнесли (во многом условно) Grand Theft Auto: San Andreas. Мелкие огрехи в геймплее, конечно, у игры есть, однако они с лихвой компенсируются достоинствами. За последний год сотни читателей мучили нас вопросом «когда выйдет Grand Theft Auto: San Andreas», а после релиза Валера Корнеев в эфире «Эхо Москвы» комментировал результаты продаж игры в США. К слову, и в России она стала лидером по количеству раскупленных копий (точные цифры, увы, мы не имеем права разглашать). Серьезный конкурент у GTA был лишь один – Half-Life 2. Однако последнему, увы, сопутствовала некая тень обманутых ожиданий – игра получилась великолепной, но не произвела такой же революции, что и первая часть. Напротив, новая часть Grand Theft Auto серьезно отличается – хотя бы за счет ниггерско-рэперского стиля! – от двух предыдущих. Многие старые претензии к геймплею сняты, обилие мелких, но весьма заметных нововведений потрясает. Формула «можно делать что угодно» в который уже раз обрела новый смысл. Так что, несмотря на вялое сопротивление некоторых сотрудников редакции, мы объявляем Grand Theft Auto: San Andreas лучшим игровым проектом года на всех платформах. Ура!



ДАМОЧКИ ИЗ GRAND THEFT AUTO МОГУТ ЗАНИМАТЬСЯ РАСТЛЕНИЕМ МАЛОЛЕТНИХ С БОЛЬШИМ УСПЕХОМ. В SAN ANDREAS, К СЧАСТЬЮ, ПОДОБНОГО БЕСПРЕДЕЛА НЕ НАБЛЮДАЕТСЯ. ХОТЯ...


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Эпическая космическая 3D RTS в лучших традициях жанра.
NEXUS
ИНЦИНДЕНТ НА ЮПИТЕРЕ
• 6 эпизодов
• 26 миссий
• 10 звездных систем
• 50 персонажей
• 90 видов оружия
NIKITA
© 2004 HD Interactive BV. Разработано Mithis при использовании технологии Black Sun 3D. Издано HD Interactive BV. Nexus - The Jupiter Incident является торговой маркой HD Interactive BV. HD Interactive и логотип HD являются торговыми марками HD Interactive BV. Mithis и логотип Mithis являются торговыми марками Mithis Entertainment Ltd. Все прочие торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Все права защищены.
© 2004 Nikita. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

(game)land

представляет

5 марта суббота

19.00 начало

Москва

Центральный Академический Театр Российской Армии

Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр

GAMELAND AWARD

С участием «звезд»

российской игровой индустрии
популярных исполнителей
создателей известных
игровых журналов

Официальный спонсор церемонии: AMD

Партнеры: Cafemax сеть интернет-центров, YRP group

приобрести **Билеты**

можно в Интернет-центре «Cafemax на Пятницкой» (Пятницкая, 25, стр. 1) с 1 февраля 2005 года

Справки по телефону: 935-70-34

Подробности на сайте: www.gamelandaward.ru

Победителей определяете вы!!!

5 марта в Центральном Академическом Театре Советской Армии состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land. Цель - отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и бывшего Советского Союза (то есть номинанты только те игры, которые сделаны разработчиками и издателями России и стран СНГ) доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев!

Среди тех, кто примет участие в голосовании будет разыгран ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград.

НОМИНАЦИИ

Лучшая PC ИГРА 2004 года (A)
- ☐ 1 Перл Харбор
- ☐ 2 В тылу врага
- ☐ 3 Александр
- ☐ 4 Периметр
- ☐ 5 Звездные волки
- ☐ 6 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ 7 Власть закона
- ☐ 8 Т72. Балканы в огне
- ☐ 9 Чистильщик

Лучшая RPG 2004 года (B)
- ☐ 1 Златогорье 2: Холодные небеса
- ☐ 2 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ☐ 3 Звездные волки
- ☐ 4 Сфера
- ☐ 5 Князь 2: Продолжение легенды
- ☐ 6 Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года (C)
- ☐ 1 Сталинград
- ☐ 2 Александр
- ☐ 3 Противостояние: Война в заливе
- ☐ 4 Блицкриг: Смертельная схватка 2
- ☐ 5 Периметр
- ☐ 6 Осада

Лучшая многопользовательская игра 2004 года (D)
- ☐ 1 В тылу врага
- ☐ 2 Сфера. Материк власти
- ☐ 3 Страусиные бега
- ☐ 4 Kreed: Битва за Савитар
- ☐ 5 Периметр
- ☐ 6 Александр
- ☐ 7 Перл Харбор
- ☐ 8 Противостояние: Война в заливе

Лучший ЭКШН 2004 года (E)
- ☐ 1 Kreed: Битва за Савитар
- ☐ 2 Тормозилки
- ☐ 3 Чистильщик
- ☐ 4 Страусиные бега
- ☐ 5 Ударная сила
- ☐ 6 Механоиды

Лучшая графика 2004 года (F)
- ☐ 1 Периметр
- ☐ 2 Перл Харбор
- ☐ 3 Полная труба
- ☐ 4 Операция Silent Storm: Часовые
- ☐ 5 В тылу врага
- ☐ 6 Звездные волки
- ☐ 7 Власть закона

Лучший квест 2004 года (G)
- ☐ 1 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- ☐ 2 Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- ☐ 3 Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- ☐ 4 Полная труба
- ☐ 5 Вий: История рассказанная заново
- ☐ 6 Революционный квест
- ☐ 7 Ядерный титбит: Flashback

Лучшая локализация на PC 2004 года (H)
- ☐ 1 Beyond Good & Evil
- ☐ 2 Ground Control 2: Operation Exodus
- ☐ 3 Syberia 2
- ☐ 4 FarCry
- ☐ 5 The Suffering
- ☐ 6 Scrapland
- ☐ 7 Conflict: Vietnam
- ☐ 8 Doom 3

Лучшая локализация на PS2 2004 года (I)
- ☐ 1 Killzone
- ☐ 2 Кузя: Жукодром
- ☐ 3 Getaway: Черный понедельник
- ☐ 4 Jak 3

Лучший саундтрек 2004 года (J)
- ☐ 1 Сталинград
- ☐ 2 В тылу врага
- ☐ 3 Саботаж
- ☐ 4 Власть закона
- ☐ 5 Периметр

Самая ожидаемая игра 2005 года
(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

____

____

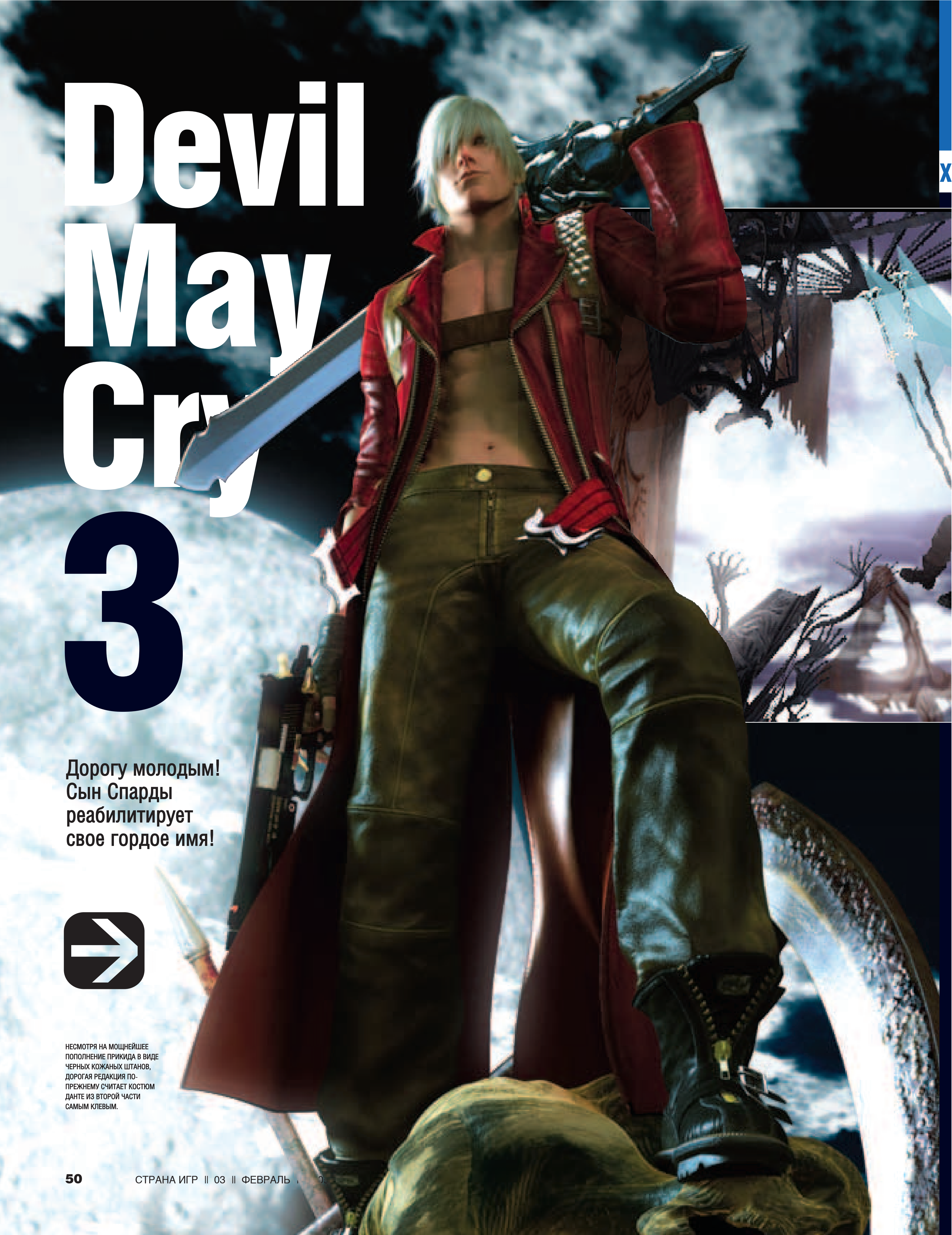
____

Лучшие геймеры выбирают лучшие игры!

SMS голосование

Стоимость сообщения для абонента – 0,15$ без учета НДС *

Проголосовать за лучшие игры можно и с помощью SMS. Отправьте на номер 3030 (для любого телефона для всех операторов) сообщение с буквой (которая стоит рядом с названием номинации) и номером номинанта (например, если в номинации «Лучшая игра для PC» вы голосуете за игру «Периметр», то ваше сообщение будет выглядеть как «A4»). Внимание! Одна sms – одна номинация, то есть если вы хотите проголосовать по всем номинациям, вы должны отправить 10 sms (голосование в номинации «Самая ожидаемая игра 2005 года» проходит только посредством заполнения купона).



Devil May Cry 3

Дорогу молодым! Сын Спарды реабилитирует свое гордое имя!

НЕСМОТРЯ НА МОЩНЕЙШЕЕ ПОПОЛНЕНИЕ ПРИКИДА В ВИДЕ ЧЕРНЫХ КОЖАНЫХ ШТАНОВ, ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ ПО-ПРЕЖНЕМУ СЧИТАЕТ КОСТЮМ ДАНТЕ ИЗ ВТОРОЙ ЧАСТИ САМЫМ КЛЕВЫМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom Production Studio 1
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	24 марта 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com/dmc3

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Роскошный алый плащ, абсолютно белые волосы, меч и пара пистолетов Ebony& Ivory, неповторимая манера подбрасывать врагов в воздух и задорно шпиговать их свинцом – кто не знает Данте? Данте знают все владельцы PS2, пристально следящие за последними свершениями в жанре action. Объявив второй сиквел самого интересного из клонов Resident Evil, авторы тут же поправились: на самом деле они готовят приквел. Несмотря на цифру «3» в заголовке, перед нами развернутся события, предшествующие сюжету оригинальной игры.

Несколько тысячелетий назад демонический воин по имени Спарда восстал против своих соплеменников, заступившись за человеческую расу. Легенда, в далеких аулах шепеляво глаголемая седовласыми старцами, гласит: сеча была долгой и кровопролитной, но в итоге Спарда всех посекоше и, цитируя старцев из PR-отдела Capcom, «породнился с человечеством, дабы дать жизнь Данте – наполовину человеку, наполовину демону и на двести ядреных процентов крутому парню». Навести справки относительно личности матери многочисленным изыскателям так и не удалось. По факту отсутствия наличия родителя женского пола консилиуму пришлось вынести заключение: здесь наука, судя по всему, имеет дело с уникальным случаем порочного незачатия – то есть полной противоположности известного библейского феномена. Вскорости выяснилось, что когда Спарда всех посекоше и порочно незачаше Данте, он задним числом незачаше и другого полукровку, Вергилия (Vergil). Данте, челом светел и плащом красен, вырасташе сущим лапочкой. А брат Вергилий (челом не меньше светел, хотя камзолом – синь) вероломно предаваше идеалы папаши и прытко ускакаше в стан Темных Иных.
А третьего брата-дурака у них не было.

ДАЕШЬ ЭКРАНИЗАЦИЮ!

Capcom в этом сезоне разродилась неплохим аниме-сериалом на основе Viewtiful Joe, но почивать на лаврах, когда у тебя под рукой такая лицензия, просто преступно! Прогрессивная общественность настоятельно требует переноса Данте сотоварищи на неинтерактивный экран! Неважно, будет ли это аниме или игровой фильм, – просто дайте нам возможность лишний раз протащиться при виде того, как отпрыск Спарды преодолевает границы медиа. Впрочем, фильм в духе первого или второго «Блейда»был бы особенно неплох. Как вы считаете?

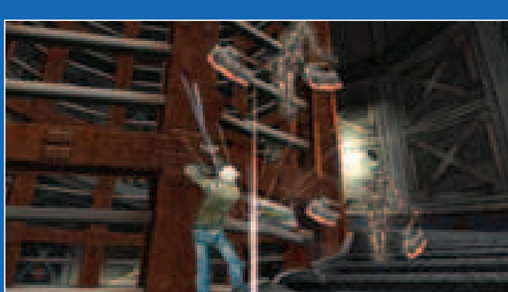


«МНЕ НУЖЕН ТРУП, Я ВЫБРАЛ ВАС. ДО СКОРОЙ ВСТРЕЧИ! ФАНТОМАС»

Брат Данте Вергилий вероломно предаваше идеалы папаши и прытко ускакаше в стан Темных Иных.

ТАК ЧТО ТАМ У НАС НЕ ЗАЛАДИЛОСЬ?

В далеком уже 135 номере «СИ» ваш покорный сообщал читателям душераздирающие факты относительно DMC2: «Боевик с неплохими задумками, загубленный посредственной реализацией. И, вдобавок, самое крупное разочарование со времен псевдосиквелов GoldenEye. <...> Пятидесяти долларов она, разумеется, не стоит: это достаточно примитивный beat'em up, по нелепой случайности оказавшийся родственником громкого и качественного проекта. Да, в оригинальной игре Данте выглядит чуть похуже, а недоработанная камера напоминает о себе чаще – но по всем остальным параметрам первая DMC гораздо лучше рецензируемого разочарования. И продается она в России вполовину дешевле сиквела, что тоже является неслабым аргументом».





ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ОДИН ИЗ БОССОВ, ТРЕХГОЛОВЫЙ ПЕС-ЦЕРБЕР. ОДОЛЕВАЕТСЯ МНОГОКРАТНЫМ СКАЛЫВАНИЕМ ЛЬДА С ЕГО ТУШКИ



ВЫ СПРАШИВАЛИ, ЧТО ЗНАЧИТ «ПОСЕКОШЕ»? ВОТ ВАМ ПОСЕКОШЕ. ПОСЕКОШЕЕ НЕ БЫВАЕТ!



«СКАЖИТЕ, А ВЫ РАНЬШЕ НЕ СНИМАЛИСЬ В VIRTUA FIGHTER ИЛИ TEKKEN?» – ИНТЕРЕСУЕТСЯ ТЕЛЕЗРИТЕЛЬ ВАЛЕРИЙ КОРНЕЕВ

И вот одной дюже темной ночкою позади детективного агентства Devil May Cry вырасташе здоровая башня, на верхушке которой стояше Вергилий, хохоташе, всяко издеваше над братцем, посылаше сверху вниз страхолюдных миньонов и явно нарываше на разборку. Данте, даром что лапочка, а на провокацию поддался. Потому как, справедливо замечают шепелявые старцы, коли представился шанс вломить злоскверному сиблингу так, чтобы у того злая скверна из ушей повылетала, – берише удачу за рога и куяше свое счастье, пока оно еще горячее. В смысле – пользуй представившуюся opportunity приструнить оппортуниста.

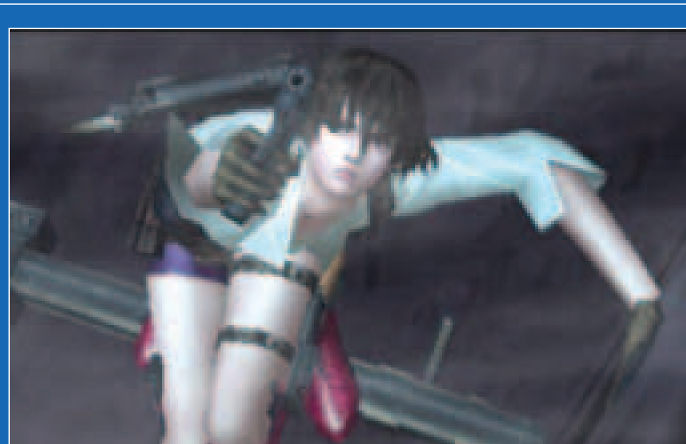
Следует напомнить драгоценным преждерожденным: сколь прелестна, глубока геймплеем и нескучна была первая часть сериала – столь же тупа и монотонна DMC2. Второй эпизод серии, считай, поссорил многочисленных фэнов харизматика Данте с Capcom. Хотя находились стоики, объявлявшие о своей любви к DMC2 вне зависимости от качества игры, большинство поклонников разочарованно отвернулись, прикрывая носики ладошками, – красавчик Данте, несмотря на всю свою акробатику, в одиночку провальный проект вытянуть не смог. Полтора года спустя храбрые люди из Capcom решили, тем не менее, реабилитировать сериал: негоже сыну Спарды прозябать в тени своих клонов (сказавший «Bujingai» да возьмет с полки пирожок) и перебиваться вторыми ролями в Shin Megaten: Nocturne, Viewtiful Joe и Capcom Fighting Jam. Данте нужно было вернуться в игре, даже при мимолетном взгляде на которую постигалась бы простая истина: круче только яйца. Тореадора. Ха-ха.

И что вы думаете? Да, шансы, что Capcom снова отчебучит какую-нибудь ерунду, были высоки. Однако, судя по поступившей в наше распоряжение демо-версии, финальная игра будет если не «вау!», то определенно «ого-го». Это куда больше похоже на оригинальную DMC, нежели на инвалида под вторым порядковым номером. Концентрированной крутизной сочится вся на-



ЛЕДИ. ПРОСТО ЛЕДИ.

Дамочку зовут Леди, и нам про нее ровным счетом ничего не известно. За исключением того, что она подозрительным образом напоминает одного из наших авторов, а именно – Наташу Одинцову. Возможно, это совпадение. Возможно – часть дьявольского плана Capcom по воплощению в жизнь читательских писем, где вы раз за разом упорно помещаете сотрудников «Страны» в игровые реалии. Мы не знаем, а в Capcom происходящее не комментируют.
Посмотрим, прольют ли свет на ситуацию события игры...





ВПЕРВЫЕ ПОД КУПОЛОМ ЦИРКА: СПЕЦИАЛЬНО ПРИГЛАШЕННЫЙ УКРОТИТЕЛЬ МОНСТРОВ ИЗ SILENT HILL!



ЭТО ПОСЛЕДНЕЕ, ЧТО УВИДЕЛ НЕЗАДАЧЛИВЫЙ ОПЕРАТОР КОНКУРИРУЮЩЕЙ ТЕЛЕКОМПАНИИ...

TRASH-TALKING! BETTER THAN SIDE-TALKING!

Данте не был бы Данте, если б не отпускал по поводу и без повода ремарки, которые заставляют скромно потупиться самого Дюка Ньюкема, признанного мастера ультракоротких оценок окружающей ситуации. Мы, правда, не станем портить вам удовольствие и приводить тут примеры комментариев боевого полукровки: в дорредакции работают люди, добрые, понимающие и чуждые спойлеров. Просто поверьте нам на слово: слышать реплики Данте в гуще боя - суть чистое, концентрированное удовольствие.



ТРАДИЦИОННЫЙ ОТВЕТ ДАНТЕ НА ТРАДИЦИОННЫЙ ВОПРОС, НЕ НАЙДЕТСЯ ЛИ У НЕГО ОГОНЬКУ.



чальная заставка, где Данте снимает телефонную трубку способом, вполне достойным сына Спарды; а последующая заваруха в холле детективного агентства фактически отметает сомнения в удачности реинкарнации геймплея. Особенно приятно становится, когда осознаешь, что сам можешь повторить многие фокусы из числа только что продемонстрированных в сюжетном ролике. Ну, то есть, не ты сам, а управляемый тобой Данте. Дозволяется, например, использовать поверженных врагов как аналог доски для серфинга. Быстро, изящно и антигуманно – с демонами только так и нужно общаться.

Данте – это армия из одного получеловека, прекрасно оснащенная как для ведения рукопашных стычек, так и для огневого контакта. Ведя смертельную пляску вокруг врагов, наш герой постоянно стоит перед вопросом выбора: перечень доступных атак превышает все пределы, обычно намечаемые для боевика, и вплотную приближается к объемным спискам ударов героев файтингов. Дабы драгоценные геймеры не завязли в этом изобилии, все приемы Данте разбросаны по четырем основным стилям: Sword Master, Gunslinger, Trickster и Royal Guard. Выбрать стиль можно перед началом миссии, переключиться с одного на другой – у специальных статуй, время от времени встречающихся на уровнях. В рамках каждого стиля находится свое применение кнопке «круг». При активированном Trickster она отвечает за резкий рывок вперед, позволяющий быстро уходить из-под удара противника (если Данте посчастливилось оказаться рядом со стеной или другой вертикальной поверхностью, то при нажатии «круга» он пробежит по ней). Техника Sword Master накладывает на вышеупомянутую клавишу рубящую атаку мечом, которая раскидывает стоящих поблизости врагов. В режиме Gunslinger, нажав на «круг», вы заставите героя высоко подпрыгнуть, осыпая неприятеля роем пуль из обоих стволов (при этом правая аналоговая рукоятка Dual Shock позволяет менять направление стрельбы одного из пистолетов). Четвертый стиль, Royal Guard, базируется на принципах



ВАЖНО РАССТРЕЛЯТЬ ПРОТИВНИКА ДО ТОГО, КАК ОН ШМЯКНЕТ ОЗЕМЬ СВОИМ ПЛАЗМЕННЫМ ШАРОМ.

айкидо: принимая боевую стойку, Данте получает возможность поглощать силу атак врагов, впоследствии обращая ее против них самих. Ходят устойчивые слухи, что на поздних уровнях сын Спарды разучивает знаменитые приемы из Street Fighter, в буквальном смысле слова раздраконивая демоническое отребье «огненным кулаком дракона». В компанию к мечу и парным «пушкам» попали санчаки – тройные нунчаки, которыми Данте вращает прямо-таки с непередаваемым пафосом. Вдобавок к этому арсеналу трюков (так и хочется ляпнуть: «и гаджетов»), наш подопечный, поднаторев в деле чертобойства, сам обретает способность принимать форму крылатого демона, эффектно драпированного красной тканью и, разумеется, обладающего дополнительными суператаками.

Маркетологи Capcom давно придумали для Devil May Cry отдельный жанр: stylish crazy action game. Кислый перевод «стильная сумасшедшая игра-боевик» не дает прочувствовать и сотой доли того кайфа, которым внутренний счетчик награждает игрока, выстреливая оценками в финале каждого удачно проведенного комбо: словечки Dope!, Crazy!, Blast!, Alright!, Sweet!, SShow Time! и SSSTylish! сменяются на экране в разноцветных брызгах праздничного салюта. Соль высоких рейтингов не столько в том, чтобы найти толпу вражин погуще и врубиться в нее на полном ходу, подобно скачущему экскаватору из Ада (хотя подобное тоже приветствуется), сколько в том, чтобы сохранять максимальную крутизну, стараясь не повторяться в движениях, молниеносно перещелкивая доступное оружие, комбинируя атаки, выстраивая хореографию смертоносного танца сквозь строй противника.

Готичную графику преждерожденные могут оценить на прилагаемых скриншотах, к графике претензий дорогая редакция не имеет. Звука на Tokyo Game Show мы толком не расслышали, однако аудиосопровождение трейлеров позволяет предположиши, что Capcom и тут не налажаше. Основная интрига, таким образом, заключается в том, удастся ли авторам выдержать темп и уровень крутизны, заданные ударным первым уровнем из демки, или же весь пар улетучится где-нибудь на полдороге. Пока все факты говорят в пользу первого варианта, но, с другой стороны, – чем черт не шутит? ■

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?.. (ОТКРЫВАЕМ УЧЕБНИК)

Данте Алигиери (сокр. от Durante Alighieri, 1265-1321) – величайший итальянский поэт. Произведение, в котором с наибольшей полнотой отразилось его мировоззрение – «Божественная комедия», загробное видение, вполне соответствующее духу средневековой литературы. По сюжету, Вергилий проводит Данте. через круги Ада в Чистилище.

Нет ничего удивительного в том, что одержимые религиозной мистикой японцы позаимствовали имена персонажей «Божественной комедии» для своего «потустороннего» экшн-опуса.
Так, глядишь, кто-то из геймеров и к классике мировой литературы потянется.





СЕКРЕТНЫЙ, ПЯТЫЙ СТИЛЬ БОЯ НАЗЫВАЕТСЯ «АДСКИЙ КАРЛСОН». ГЛАВНОЕ – НАЙТИ У ДАНТЕ КНОПКУ, ВКЛЮЧАЮЩУЮ ПРОПЕЛЛЕР.



ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ИЗ РЕЖИМА КАРЛСОНА СОПРОВОЖДАЕТСЯ ПЛАВНЫМ СНИЖЕНИЕМ ОБОРОТОВ РОТОРА И МЯГКОЙ ПОСАДКОЙ.


Лучшие из Лучших
ГОРНЫЕ ЛЫЖИ 2005
Максимальный выброс адреналина!
140 км/ч...
150 км/ч...
160 км/ч...
И НИКАКОЙ ПОДУШКИ БЕЗОПАСНОСТИ
COLMAR
1
JoWooD Productions
© 2004 JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a A-8786 Rottenmann ustria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved.
© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. © 2004 «Game Factory interactive». All rights reserved.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

The Settlers:
Heritage of Kings

Очаровательные карапузы остались в прошлом. Пятые «поселенцы» – совершенно другая игра.



КЕРБЕРОСУ НУЖЕН ТОЛЬКО МИР. ВЕСЬ МИР! ОН МЕЧТАЕТ ВОЗРОДИТЬ СТАРУЮ ИМПЕРИЮ И СТАТЬ ЕЕ ЕДИНСТВЕННЫМ ПРАВИТЕЛЕМ. У НАС НА ЭТО, САМО СОБОЙ, ИНОЙ ВЗГЛЯД.



БАШНИ – ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО ДЛЯ ОБОРОНЫ. К ТОМУ ЖЕ ИХ РЕМОНТ НИЧЕГО НЕ СТОИТ.

В игровой индустрии слово «сиквел» часто считают ругательством. Конечно, некоторые идеи бывают настолько хороши, что их хватает на две игры или даже на три. Но цифра «пять» рядом с названием часто выглядит как приговор. Наверное, именно поэтому из The Settlers: Heritage of Kings она каким-то образом исчезла. И это отнюдь не дешевая уловка нечистоплотных разработчиков. Команда Blue Byte действительно решила начать с чистого листа. Концепция серии, какой бы удачной она ни была, исчерпала себя так же давно, как фирменные карапузы перестали вызывать умиление. «Поселенцам» давно пора было повзрослеть.

НЕБО НАД ГОЛОВОЙ

Какими бы пошлыми нынче ни казались разговоры о графике, на этот раз от них не уйти. Еще бы, ведь разработчики только и делали, что штамповали скриншоты и собирали выпадающие при виде них челюсти. Показанное на картинках действо сравнимо разве что со Spellforce, да и то с натяжкой – такое небо можно увидеть, лишь выглянув в окно. Настало время любоваться им и на экранах мониторов, потому как первая демо-версия уже давно доступна в сети. Констатирую: вас ждет во всех смыслах безоблачная картина. Потому что камера пока просто не позволяет смотреть вверх. Впрочем, игра и без этого хороша. Авторы называют созданный ими мир «аквариумом», и сразу становится ясно, почему. Мы можем подняться на высоту птичьего полета, а можем, при желании, – заглянуть подданным в глаза. И в обоих случаях снующие вокруг зверушки и трава будут выглядеть одинаково хорошо.

За новомодным движком обычно следует значительно упрощенный геймплей. Увы, популярная теперь идея «игрового попкорна» отчасти применима и к The Settlers: Heritage of Kings. Олицетворяющие серию транспортные цепочки остались в прошлом. Здесь нет даже дорог! Доставка одного бревна больше не будет государственной пробле-

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.thesettlers.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



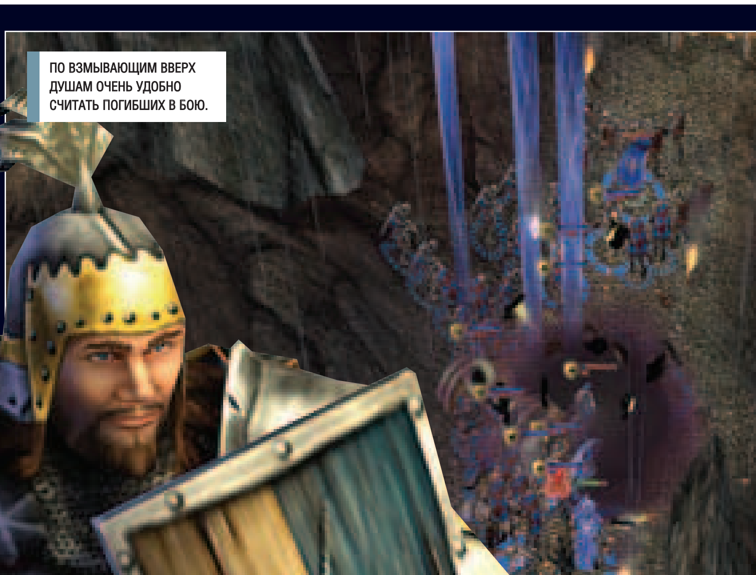
ПЯТЬ ВРАГОВ, СЕМЬ КОРОЛЕЙ

Игровая вселенная тщательно продумана и обладает своей сложной историей. Мир разделен на семь сказочных королевств, и нам, конечно же, предстоит объединить их под своим началом. Для этого вовсе не нужно укладывать королей ровными штабелями, напротив, – в каждой миссии мы будем выполнять их задания. Обычно они сводятся к уничтожению местных бандформирований, наших основных врагов. Настоящие компьютерные противники в начальных первых миссиях встречаются редко. Мультиплеер, представленный в демоверсии единственной картой, обещает вместить не менее шести игроков.

ПРАВИЛЬНЫЕ МЕТЕОРОЛОГИ

Из обещанных разработчиками чудесных изобретений в демоверсии доступно только одно. Зато какое! Построив метеорологическую башню, мы можем время от времени изменять погоду. Да что там – времена года! Враг чувствует себя в безопасности за широкой рекой? Внезапно наступившая зима обратит ее в лед. Зачем нужен дождь, я, признаться, так и не понял. Наверное, чтобы портить противнику настроение. В любом случае, погодные эффекты великолепны.

ПИЛИГРИМ – НЕ ГЕРОЙ, А САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ТАНК. НЕ СМОТРИТЕ, ЧТО РЮКЗАЧОК У НЕГО МАЛЕНЬКИЙ – В НЕМ УМЕЩАЕТСЯ ЗДОРОВЕННАЯ ПУШКА И ДЕСЯТОК БОМБ.


ПО ВЗМЫВАЮЩИМ ВВЕРХ ДУШАМ ОЧЕНЬ УДОБНО СЧИТАТЬ ПОГИБШИХ В БОЮ.


В КАЖДОМ ЗДАНИИ КИПИТ РАБОТА. СЕЙЧАС КАМЕНЩИК «ПОКОЛДУЕТ» НАД ОДНИМ КИРПИЧОМ И ОТДАСТ ЧЕТЫРЕ.


СО ВРЕМЕНЕМ НЕОТЕСАННЫЕ ДЕРЕВЕНЩИНЫ МОГУТ ПРЕВРАТИТЬСЯ ВОТ В ТАКИХ ЛЕГИОНЕРОВ. КАК И В ЛЮБОЙ RTS, АПГРЕЙДЫ ДАЮТ ИГРОКУ РЕШАЮЩИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА.

мой – полученные ресурсы чудесным образом телепортируются на склад. Теперь важнее не доставка, но добыча. На первых порах все просто: кучка крестьян, нанимаемых в главном здании, вооружается топорами или кирками и отправляется пополнять закрома родины на ближайшие месторождения глины, камня, серы или железа. Эти средневековые стахановцы будут вкалывать без сна и отдыха, без пищи и зарплаты. И не было бы им цены, если бы они еще хоть что-то умели. Да и ресурсы, разбросанные по карте, недолговечны, так что, немного подзаработав, придется возводить рудники. А там уж будут трудиться самые «настоящие» рабочие – ленивые и непослушные.

ЧТО НАМ СТОИТ ДОМ ПОСТРОИТЬ

Как только будет построено новое здание, из городского центра к нему двинется процессия молодых специалистов. И не надейтесь, что они сразу начнут работать, как обычные крестьяне. Взимаемые с горожан налоги – единственный источник золота (талеров) в игре. Поэтому они, как любые сознательные налогоплательщики, будут требовать некоторые социальные блага, как то плотный завтрак и крышу над головой. Построили очередной рудник – извольте возвести рядом домик и ферму. Впрочем, и этого работникам будет мало. Потратив половину времени на крепкий сон и здоровую пищу, они запросто могут пойти не на работу, а на соседнюю полянку – пикник на свежем воздухе здорово поднимает настроение. Особенно если правитель сам не удосужился позаботиться о моральном благополучии подданных, вложившись вместо этого в небольшую церквушку.

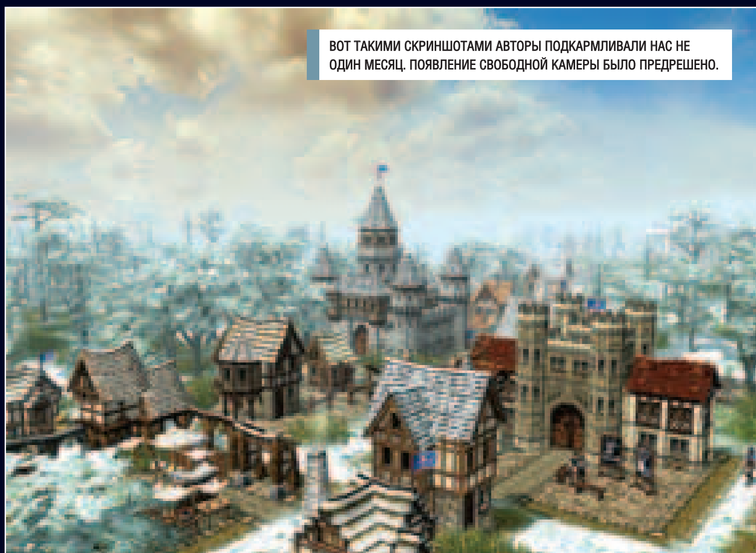
Зданием больше, зданием меньше... Так в чем же подвох? В ресурсах, конечно. Точнее, в их катастрофической нехватке. Когда на пять шахт приходится только три домика, пищи не хватает, а очередную ферму попросту негде поставить (места порой тоже не хватает), приходится всерьез ломать голову. Построить ли очередную мельницу или накопить денег на лесопилку? Добывать камень или железо? Ответить на нелегкие вопросы поможет наука, которая, как известно, – двигатель прогресса. Двигать она его будет исключительно за звонкую монету, постепенно открывая все новые апгрейды. Скромные хибары со временем превратятся в шикарные коттеджи, фермы – в поместья, а рудники получат более современное оборудование. И даже с ресурсами дело

ДАРИО СОТОВАРИЩИ. ДЕЛА ГЕРОЙСКИЕ

Недолго Дарио будет пребывать в одиночестве. По ходу кампании к его крестовому походу присоединятся самые неожиданные герои. Красавицей-лучницей, старцем-целителем и кряжистым подрывником сейчас мало кого удивишь, но в игре встретятся и более интересные персонажи. Все герои бессмертны. Формально их можно убить, но дружественный солдат, минуту постоявший над свежей могилкой, быстро вернет любого из них к жизни. Не хватает, пожалуй, только возможности набирать опыт.



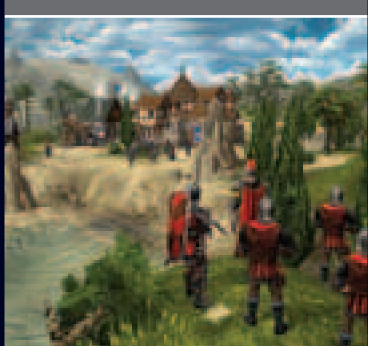



ВОТ ТАКИМИ СКРИНШОТАМИ АВТОРЫ ПОДКАРМЛИВАЛИ НАС НЕ ОДИН МЕСЯЦ. ПОЯВЛЕНИЕ СВОБОДНОЙ КАМЕРЫ БЫЛО ПРЕДРЕШЕНО.


СКАЗКА ЕСТЬ СКАЗКА. «ПЛОХИХ» НЕ УЗНАТЬ ПРОСТО НЕВОЗМОЖНО.

ЧТО ТАКОЕ «АКВАРИУМ»? ДВИЖОК ИГРЫ!

Движок не поражает воображение спецэффектами, но, тем не менее, выглядит отлично. В чем секрет? Красоту игре придают две технологии, которыми уже давно хвастают разработчики. Прежде всего, мотор замечательно отображает множество движущихся объектов, а ведь кипящая кругом работа – одна из фирменных особенностей Settlers. И еще: отлично детализированный ландшафт не теряет качества даже при самом сильном увеличении.




КАЧЕСТВО ПРОРИСОВКИ ЮНИТОВ ДАСТ ФОРУ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБОЙ СТРАТЕГИИ. А РАЗНООБРАЗИЯ ВОЙСК ВПОЛНЕ ДОСТАТОЧНО ДЛЯ ПОЯВЛЕНИЯ ТАКТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ.

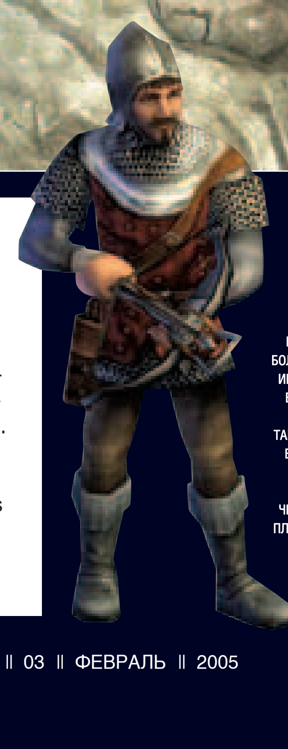
пойдет на лад, если создать генетические лаборатории, умело замаскированные под рабочие хижины. Сдали бревно – получили пять. Вот это я понимаю – лесопилка!

«ПОСЕЛЕНЦЫ» ИЛИ «ВЫСЕЛЕНЦЫ»?

Назревает вопрос: во имя чего мы, собственно, все это строим? Сюжет незатейлив, как и любая немецкая сказка, и кровожаден, как творения Гете. События разворачиваются в средневековом мире, разбитом на множество королевств. Войны давно стали обыденным делом; они мало беспокоили простого деревенского парня по имени Дарио. Но лишь до тех пор, пока злобные варвары под предводительством главного местного негодяя (хорошего человека Цербером не назовут) не уничтожили поселок, где жила его мать. Перед смертью она успела прошептать сыну что-то про страшную тайну, великое предназначение и родного дядю. Одержимый жаждой мести и немало озадаченный откровением матери, герой собирает кучку единомышленников и отправляется на борьбу со злом. Причем тут «поселенцы», сказать трудно. Разве только наш протагонист решил «обосноваться» на территории окрестных владений, предварительно выселив оттуда местных королей во главе с подлецом-Цербером.

ПОВОЮЕМ

Любой когда-либо игравший в Settlers знает, что война здесь – не главное. Конечно, без сражений не обойтись, но ратные дела никогда не были кра-


СОЛДАТЫ НЕ ПРОСТО СТОЯТ БОЛЬШИХ ДЕНЕГ, ИМ ЕЩЕ НУЖНО ВЫПЛАЧИВАТЬ ЖАЛОВАНИЕ. ТАК ЧТО РАЗМЕР ВАШЕЙ АРМИИ НАПРЯМУЮ ЗАВИСИТ ОТ ЧИСЛА НАЛОГОПЛАТЕЛЬЩИКОВ.



К КОНЦУ ИГРЫ ГОРОД С ТРУДОМ УМЕЩАЕТСЯ НА КАРТЕ. ИНОГДА, ЧТОБЫ ВПИХНУТЬ КУДА-НИБУДЬ НОВОЕ ЗДАНИЕ, ПРИХОДИТСЯ ПЕРЕСТРАИВАТЬ ДЕСЯТОК СООРУЖЕНИЙ.



ИКОНКА НАД ЗДАНИЕМ ПОКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО РАБОТНИКОВ ЖИВЕТ ИЛИ КОРМИТСЯ В НЕМ.

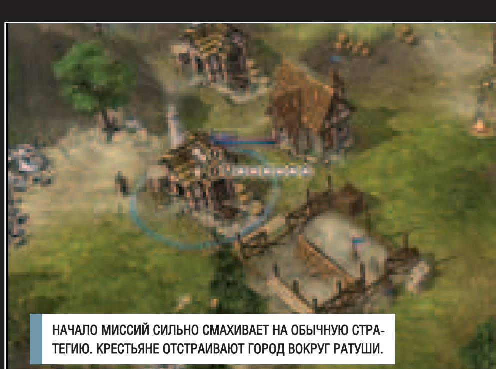
Олицетворяющие серию транспортные цепочки остались в прошлом. Здесь нет даже дорог!

еугольным камнем серии. Размер армии лишь отражал общее благосостояние игрока. Теперь все немного иначе. Сражения выдвигаются на первый план. Стройные ряды пехоты, идущие в атаку под предводительством героя, наделенного супер-способностями, вызывают смутные подозрения – а не переиграли ли разработчики в Warcraft? Впрочем, к банальному «мочилову» из классических RTS дело не сводится. Конечно, создавать воинов можно и в самом начале игры, но далеко ли вы продвинитесь с десятком неотесанных крестьян с вилами? Лучники, пушки, тяжелая кавалерия и дюжина разнообразных апгрейдов – все это не по карману маленькому городишке. Хорошая армия, как и раньше, потребует долгих часов игры и кропотливого менеджмента, визитной карточки всех Settlers. Просто бои будут более частыми и, что самое важное, более насыщенными и продуманными. Мечников без труда уничтожит конница, с ней легко справятся копейщики, а их вмиг расстреляют лучники... А ведь есть еще пушки, защитные башни и десяток уникальных героев. Конечно, ни о каких маневрах здесь речи не идет, но тактики хватает и без того. Баланс оказался на удивление продуманным – на взятие небольшого лагеря порой уходят часы, хотя вокруг и нет бараков и укреплений.

Как только вы начнете создавать армию, появится новая серьезная проблема – один городской центр позволит вам обзавестись лишь двумя сотнями жителей, пускай и всем довольных. Думаете, хватит? Практически все они будут добывать ресурсы и вести исследования. Орудовать маленькими отрядами и иметь стабильный доход или пойти ва-банк и собрать настоящее войско – чем не задачка для стратега? И все же создается впечатление, что старые-добрые Settlers скрестили с классикой RTS. Ведь не случайно же именно эти три буквы попали в графу «жанр». Но, вопреки опасениям, радикальная смена имиджа не похоронила серию. Когда город разрастается на половину карты, а ты помнишь о каждом домишке, когда видишь, как повсюду кипит работа, как из трубы над кузницей поднимается дымок, как мельница «помахивает» лопастями, как вечером подданные разбредаются по домам, а утром снова встают на работу – тогда начинаешь чувствовать себя настоящим правителем, пускай маленького и игрушечного, но все-таки королевства. А разве не за это нам так полюбилась игра? ■



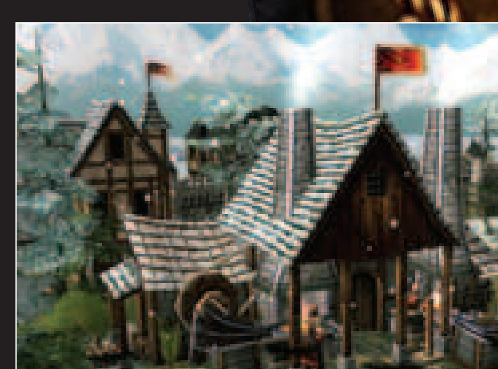
КУЗНЕЦ ПОЗИТИВНО ВЛИЯЕТ НА ТРУДОСПОСОБНОСТЬ БЛИЖАЙШИХ РАБОТНИКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЯ ИХ НЕОБХОДИМЫМИ ИНСТРУМЕНТАМИ.



НАЧАЛО МИССИЙ СИЛЬНО СМАХИВАЕТ НА ОБЫЧНУЮ СТРАТЕГИЮ. КРЕСТЬЯНЕ ОТСТРАИВАЮТ ГОРОД ВОКРУГ РАТУШИ.



ОГОНЬ, КОНЕЧНО, ХОРОШ... НО СОГЛАСИТЕСЬ, ЧУЖИЕ ЗДАНИЯ ВСЕГДА ГОРЯТ ЯРЧЕ.





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
PARKAN
II
Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей
Огромная игровая
вселенная, более 500
планетарных систем
Современный,
производительный
графический движок
Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика...
Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий
Выход игры запланирован
до конца 2004 года
NIKITA
1С

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru





ПЕРСОНАЖ ZONTIQUE ФЛИРТУЕТ С ДЕРЕВЕНСКИМИ ДЕВУШКАМИ.



ПЕРСОНАЖ ZONTIQUE ПОДРАЛСЯ СО СТАРЫМ ПНЕМ.

MapleStory

Чувства



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Wizet
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nexon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 256 Мбайт RAM, доступ к Интернет

ОНЛАЙН:
http://www.mapleglobal.com

Пока мир с восторгом неофита объясняется в любви к MMORPG новой волны, привычные ко всему корейцы мыслят совсем другими категориями. Их MapleStory – это грандиозная ролевая игра в стиле «ретро», это двумерный геймплей, пиксельная графика и столько веселья, сколько вы сможете унести!

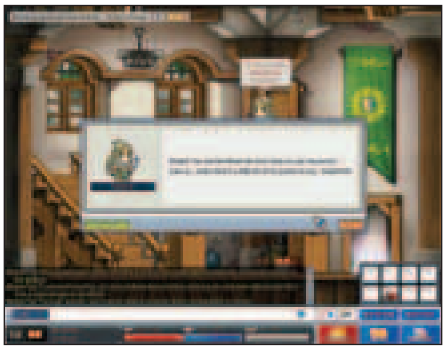
В Корее игра позиционируется прежде всего как развлечение для следующего поколения геймеров, детишек младшего школьного возраста, что уже выросли из куличей и погремушек, но не доросли до профессионального киберспорта, ночей в EverQuest 2 и (самое важное) питания кефиром с булками семь дней кряду. В сентябре прошлого года появилась английская версия клиента, а с ней был открыт сервер для не-резидентов Кореи, Сингапура и Тайваня. С тех пор тысячи взрослых англоговорящих геймеров по достоинству оценили художественные достоинства графики MapleStory и незамысловатый, почти платформенный геймплей.

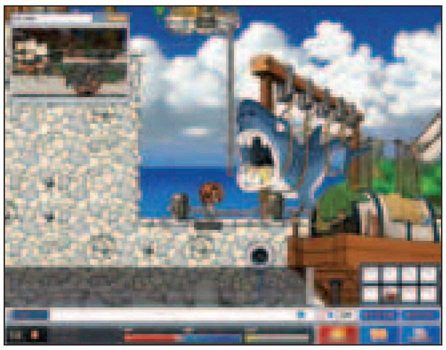
РЕВОЛЮЦИЯ ИЗНУТРИ

Первейшее, самое важное достоинство картинки MapleStory вы не сможете увидеть на скриншотах. Нетяжелый (в две сотни мегабайт) клиент поддерживает только разрешение 800x600, под которое оптимизированы спрайты персонажей, NPC и монстров. Картинку ни в коем случае нельзя масштабировать: скриншоты неоригинального размера размываются, теряя всякую прелесть. MapleStory использует так называемую «пиксельную графику». Любой персонаж – шибздик пятидесяти пикселей в ширину и семидесяти пяти в высоту; небольшое разрешение позволяет детально, до каждой точки проработать образ и анимацию. В некоторой мере пиксельная графика аналогична flash-анимации: в новом формате создаются свои



ПЕРСОНАЖ ZONTIQUE НЕМАЛО УДИВЛЕН: ОН УВИДЕЛ ВСАМДЕЛИШНОГО ПИРАТА.







ПЕРСОНАЖ ZONTIQUE ВИСИТ НА ВЕРЕВКЕ, В ТО ВРЕМЯ КАК ПРОЧИЕ ЗАНИМАЮТСЯ ЗАБОЕМ МОНСТРОВ. В «ОХОТНИЧЬИХ» ЛОКАЦИЯХ ЦАРИТ ПОЛНАЯ НЕРАЗБЕРИХА.

Как воин и маг на медведя ходили

На DVD-части нашего диска можно посмотреть промо-ролики MapleStory, которые авторы постепенно выкладывают на официальном сайте игры. А на PC-часть мы записали рекламу игры, созданную для корейского телевидения. В стране победившего Интернета немалая доля расходов подростков приходится на онлайн-развлечения, но за сердца западных школьников предстоит нешуточная битва. Ведь американские дети не растут в атмосфере обожания очаровательных персонажей-мэскотов и больше ценят «крутой графон», чем незаурядный, творческий дизайн.

шедевры, которые не хуже и не лучше традиционных – они другие. Дизайнеры прекрасно понимают очарование своих творений и осознают, что именно простенькая, прелестная картинка будет привлекать людей в MapleStory. В героев, явно навеянных аниме, влюбляешься с первого взгляда – порой выбрасываешь новую вещь только потому, что любимчику она не к лицу. К услугам персонажей солярии, парикмахерские, пластическая хирургия: внешность можно менять на лету, столько раз, сколько вздумается. При создании персонажа доступно несколько основных вариантов. Самые «модные» физиономии можно получить, только победив серьезных монстров, зато и в толпе такого героя будет видно издалека. Оружий и одежды не так много, они логично меняются от уровня к уровню, но в каждом городе продается свой, уникальный комплект для одного из классов (которых четыре: воин, вор, маг, лучник).



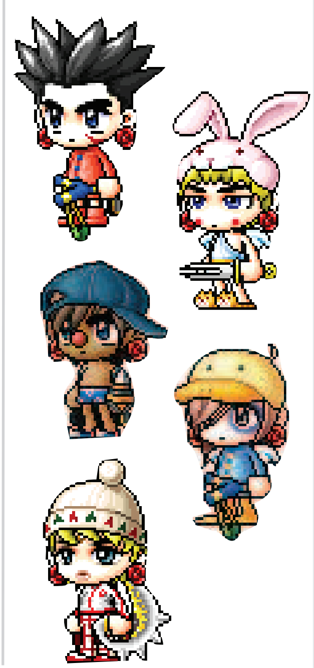
ПЕРСОНАЖ ZONTIQUE НАШЕЛ СЕБЕ НАСТАВНИКА.

КИШКИ НАРУЖУ

Пока что хуже всего удалась боевая система (заметьте, текущая версия игры – 0.22, патчи выходят еженедельно). Двумерные приключения уж очень утомительны: монстры (как в платформерах) ходят вокруг точек возрождения и ждут, пока кто-нибудь их не успокоит. Преследовать игроков они не могут (ибо не умеют перескакивать с одной платформы на другую), поэтому лучники и маги безнаказанно валят самых опасных зверей. Воинам хуже – серьезная заварушка с несколькими противниками мгновенно выходит из-под контроля, когда «мигающие» монстры и герои начинают проходить сквозь друг друга. MapleStory составляет уверенную конкуренцию прочим претендентам на звание «главной анимешной RPG» – Ragnarok Online (вчерашний день), Lineage 2 (слишком утомительное развитие героя) и Final Fantasy XI (небогатые возможности кастомизации персонажа). Открытое бета-тестирование продолжается, и сейчас опробовать игру каждый желающий может совершенно бесплатно. Вперед! ■

Красота, да и только

Перед вами – пять лучших героев корейского сервера MapleStory. В какой еще игре можно увидеть таких персонажей? Да ни в какой!





СПЕЦЭФФЕКТЫ УДАЧНО ОЖИВЛЯЮТ В ЦЕЛОМ НЕВЗРАЧНУЮ КАРТИНКУ; В ДИНАМИКЕ ИГРА СМОТРИТСЯ И ВОВСЕ ОТЛИЧНО.



«УЛИТКИ» НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ, ВИДИМО, ТОЖЕ КОГДА-ТО БЫЛИ ЛЮДЬМИ.



ОБЪЕМ КРОВИ НА ПОЛУ ИЗМЕРЯЕТСЯ ГАЛЛОНАМИ; КОЛИЧЕСТВО ПРОЛИТОЙ КРАСНОЙ ЖИДКОСТИ ДЖЕЙК СКРУПУЛЕЗНО ПОДСЧИТЫВАЕТ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Konami
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	15 февраля 2005 (США)

ОНЛАЙН:
http://uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=74

Nanobreaker

Неофициальный сиквел Castlevania: Lament of Innocence несет человечеству послание об опасностях, что таят в себе высокие технологии.

Нанотехнологии – новая идея-фикс человечества. Мельчайшие роботы, поселившись в крови человека, могут мгновенно излечивать любые заболевания, расширять возможности организма. Как джинны из восточных сказок, они за ночь возведут или сотрут в пыль любой дворец, одарят хозяина счастьем и уничтожат его врагов. Однако в сказках за чудесами по пятам следует расплата. В 2015 году одна из американских лабораторий совершит очередной прорыв в области нанотехнологий. Обрадованные ученые не заметят, как суперкомпьютер, управляющий первыми образцами роботов, выйдет из-под контроля. Вскоре невидимые глазу существа поселятся в телах всех жителей ближайшего города и превратят их в послушную воле электронного мозга ходячую биомассу. Бесконтрольному размножению нанороботов может помешать лишь киборг Джейк Уоррен...
Оригинальности Nanobreaker, право, недостает. Графический движок (а с ним и принципы планировки уровней) позаимствован у Castlevania: Lament of Innocence – игры, неплохо принятой критиками, но забытой вскоре после релиза. Кодзи Игараси, продюсер вампирского сериала, лично занимается Nanobreaker. Похоже, мэтр желает опробовать новые идеи на менее рискованном проекте, чем так и не объявленный официальный сиквел Lament of Innocence. Главный герой нашей игры вооружен плазменным мечом, способным превращаться то в топор, а то в боевой молот в конце некоторых серий ударов. Некрида из Soul Calibur 2 помните? О знаменитом файтинге напоминает и разделение ударов на вертикальные и горизонтальные. Другой элемент системы боя позаимствован у Zone of the Enders – плазменным кнутом (Castlevania!) Джейк ловит на расстоянии врагов и затем подтягивает их к себе. Самая раскрученная черта Nanobreaker – реки крови, выплескивающейся из врагов, – напоминает о древнем сериале Splatterhouse. И ни слова о Mortal Kombat!
Используя модификаторы (шифты), можно превратить рубящие

ВСЕ ЦВЕТА РАДУГИ

Игра может показаться жестокой – из врагов литрами выплескивается красная жидкость, окрашивая стены и пол в цвет скотобойни. Успехи главного героя определяются ее количеством – за каждые две тысячи галлонов он получает некоторые бонусы. Однако жидкость эта – не кровь. По уверениям Игараси, врагов уже нельзя считать людьми, нанороботы так их изменили, что все человеческое им стало совершенно чуждо. Доказательство? Цвет жидкости можно заменить на синий, черный, желтый – как вам больше нравится. Есть и вариант «разноцветный» – когда он меняется от литра к литру. Залитая такой жидкостью комната выглядит поистине феерически.





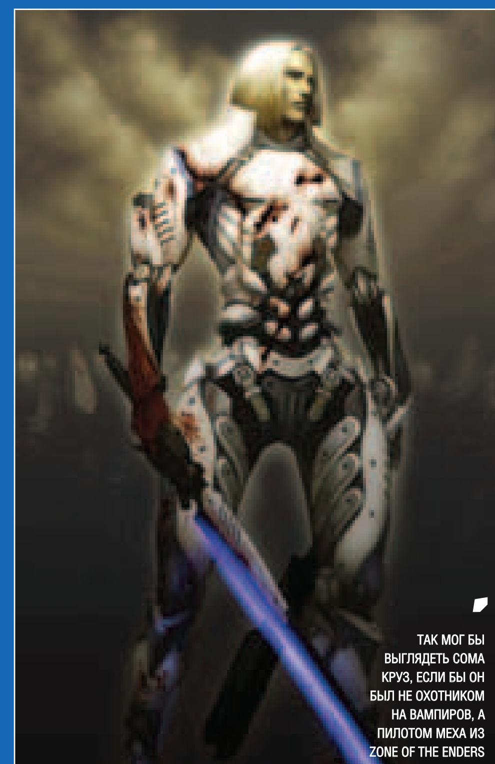
ИГРА НАПОМИНАЕТ CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE, ЧТО ВОВСЕ НЕ УДИВЛЯЕТ: ДВИЖОК НЕ ИЗМЕНИЛСЯ, ПРОДЮСЕР ТОТ ЖЕ.



ДВУХЭКРАННАЯ CASTLEVANIA



Помимо Nanobreaker, Кодзи Игараси работает над проектом с рабочим названиемCastlevania DS для новой портативной консоли от Nintendo. Это прямой сиквел Castlevania: Aria of Sorrow для Game Boy Advance, главным героем опять станет Сома Круз (Soma Cruz). Игра использует верхний экран DS для демонстрации карты и статистики, нижний же целиком отведен под геймплей. По задумке Кодзи Игараси, стилус будет использоваться для работы с магией – геймеру предложат нажать в определенном порядке несколько символов, чтобы открыть зачарованную дверь, либо нейтрализовать заклинание противника. Используя беспроводное соединение, можно будет обмениваться с друзьями душами убитых врагов, которые усиливают возможности главного героя. Графика будет двухмерной, дизайн также повторяет идеи Aria of Sorrow.



ТАК МОГ БЫ ВЫГЛЯДЕТЬ СОМА КРУЗ, ЕСЛИ БЫ ОН БЫЛ НЕ ОХОТНИКОМ НА ВАМПИРОВ, А ПИЛОТОМ МЕХА ИЗ ZONE OF THE ENDERS

Вскоре невидимые глазу существа поселятся в телах жителей ближайшего города, превращая их в ходячую биомассу.

ЧЕРЕЗ ДЕСЯТЬ СЕКУНД СЕРАЯ БЕТОННАЯ ПОВЕРХНОСТЬ БУДЕТ РАСКРАШЕНА В САМЫЕ РАЗНЫЕ ЦВЕТА.



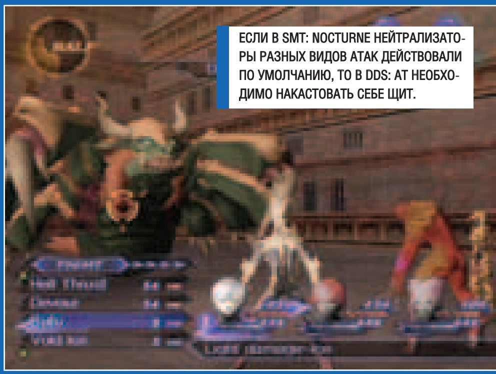
удары мечом в колющие – незначительное, но интересное нововведение. Как и в большинстве beat'em up, в Nanobreaker есть накапливаемая со временем линейка Boost (заполняется с каждым ударом, нанесенным врагу). Она позволяет использовать так называемые бустеры – например, один из них создает щит, отражающий лучи лазеров обратно в нападающих. Бустеры быстро переключаются шифтами в зависимости от ситуации на поле боя. Все это тоже напоминает Zone of Enders, но не так сильно, чтобы обвинять авторов в клонировании. Обещанные разработчиками гигантские боссы везде одинаковы, Nanobreaker просто следует традиции.

Nanobreaker – прямой конкурент современных «фантастических» beat'em up для PlayStation 2 вроде Crimson Sea, Bujingai: The Forsaken City и, в меньшей степени, Devil May Cry. Зрелищность, обилие комбо-серий, очевидная несерьезность происходящего, зачаточные элементы платформера – такова формула их успеха. Заранее определить, окажется ли тот или иной проект этого класса успешным, практически невозможно. Провал Devil May Cry 2 и относительный успех Bujingai – тому доказательство. У Nanobreaker есть все для завоевания сердец геймеров, но в конечный итог определит субъективная оценка «есть драйв – нет драйва». ■

CUSTOM COMBO LIST

Поначалу Джейку доступны лишь две комбо-серии, однако по мере прохождения открываются все новые и новые. Некоторые заканчиваются особо эффективным ударом, другие меняют форму оригинального меча на топор, копье или что-нибудь еще в этом духе. Система менеджмента апгрейдов позволяет отказаться от неудобных новых серий в пользу альтернативных, более удобных. Это куда лучше, чем в Samurai Warriors, где каждый раз приходилось покупать кота в мешке без возможности отказаться от неудачного приобретения.




ЕСЛИ В SMT: NOCTURNE НЕЙТРАЛИЗАТОРЫ РАЗНЫХ ВИДОВ АТАК ДЕЙСТВОВАЛИ ПО УМОЛЧАНИЮ, ТО В DDS: AT НЕОБХОДИМО НАКАСТОВАТЬ СЕБЕ ЩИТ.


ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ БАЗОВЫХ АТАК СТАНОВЯТСЯ КАТАЛИЗАТОРАМИ КОМБО-УДАРОВ.



БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА! ВЕЛИКАЯ МИГРАЦИЯ ДЕМОНОВ В DDS: AT ПРЯМИКОМ ИЗ SMT: NOCTURNE.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	15 февраля 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Демоны без консервантов, потерянное звено эволюции сериала Shin Megami Tensei.

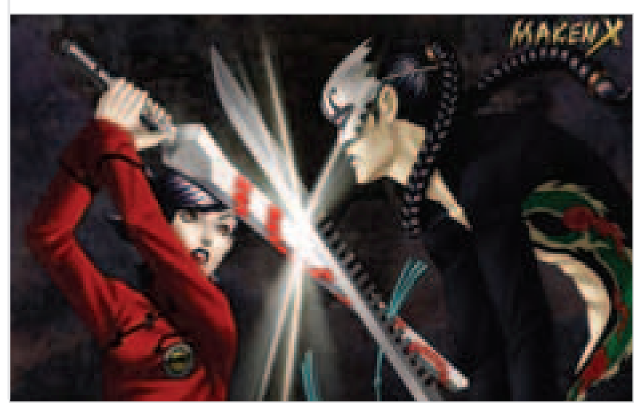
Широко известны в геймерской среде предания о штатовских цензорах, еще несколько лет назад успешно кромсавших до полной благонадежности сюжеты японских RPG. Но как бы косо ни смотрели поборники морали на проявления вольнодумства, локализации смелых по сюжету или идейной концепции игр продолжали выходить. То фэнтезийный антураж оправдывал бунтарские рассуждения о высоких материях, то психологизм отношений героев превращал оккультные элементы сюжета в колоритную бутафорию. Так было с Persona и Persona 2: Eternal Punishment. «Мистические детективы», в которых борьба Порядка и Хаоса уступила место схватке лучших и худших качеств в человеческой душе, оставались визитной карточкой серии Megami Tensei на Западе (да и в России) до тех пор, пока на PS2 не вышел Shin Megami Tensei: Nocturne. Мир, превратившийся в настоящий пандемониум мифологических существ, мир разрушенный и ожидающий перерождения – как после столь эпического размаха ждать, что разработчики вновь обратятся к вселенной, имя которой Человек?

Digital Devil Saga: Avatar Tuner, тем не менее, имеет все шансы стать «промежуточным звеном» между «персоновскими» RPG и породившей их линейкой игр. В постапокалиптическом мире, чьи серые будни разнообразит исключительно борьба кланов, цепь загадочных событий приводит к объединению нескольких воинов в команду. Правда, как и в SMT: Nocturne, повлиять игрок сможет лишь на параметры главного героя. Соблазн сгенерить «универсального солдата» нейтрализуется «группой поддержки» с четко выраженной специализацией. Неожиданностью стал отказ от извечного атрибута серии: вербовки окрестных сверхъестественных существ на великие дела. Слишком заразителен оказался пример Данте Спарды – не только в Devil May Cry щеголяют теперь персонажи альтернативной демонической формой. «Обличье монстра» – единственная возможность получить доступ к арсеналу заклинаний и боевых приемов – ос-



С чего начинался великий гастрономический беспредел?

Идея поглощения героем встречающихся монстров для приобретения новых способностей не является для Atlus новаторской, хотя закусывать противником, а после мучиться несварением желудка еще не приходилось никому. Вышедшая на Dreamcast в 1999 году Maken X была бы однообразным hack'n'slash от первого лица, если бы не возможность похищать сознание других персонажей или же побежденных врагов, получая не только их физическую оболочку, но и способности (система brainjack). Впрочем, особым разнообразием набор потенциальных одержимых не отличался, и вместо траты экспы на развитие их навыков игроку предлагалось совершенствовать способность к brainjack'у.





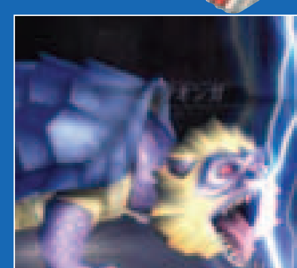
НЕВЕРОЯТНО, НО ФАКТ – ПОЕДИНКИ ТОЛЬКО УЛУЧШАЮТ КАРМУ.

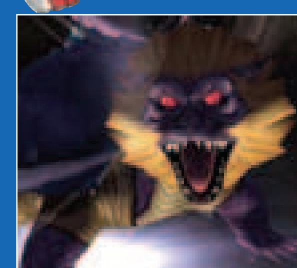


КАЖДЫЙ ДЕМОН – НЕ ПРОСТО ГОРА ЭКСПЫ, НО И ЦЕННЫЙ ИСТОЧНИК ВИТАМИНОВ.

С вилкой наперевес

Фирменный кулинарный рецепт DDS: AT прост и уникален для любого демонического ингредиента, который перебежит дорогу бравой команде героев. Даже самая завалящая пикси – это не только возможность восстановить подточенное частыми драками здоровье, но и источник питательной экспы для новых способностей! Достаточно заткнуть салфетку за воротник и в бою атаковать противника специальным пищеварительным скиллом, вроде скромного «поесть» или же куда более мощного «бессовестного обжорства» – если удар окажется критическим, поверженный враг засчитывается как завтрак (обед, ужин – по вкусу). Отражение, блокировка и гашение эффекта от атак в буквальном смысле внушает нападающему деликатесу страх и ужас. В перепуганном состоянии он несет тройной урон при попытке поедания, однако следует учитывать, что отрицательные статусы не суммируются. Либо «отравлен», либо «напуган».





Противников-демонов трансформировавшиеся герои не просто побеждают, но поедают как в обычных драках, так и в мини-играх.



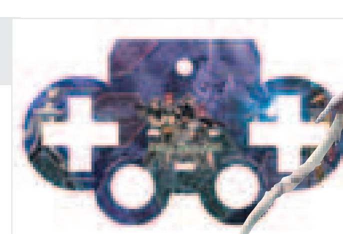
ЗНАНИЕ СЛАБЫХ СТОРОН ПРОТИВНИКА ПОМОГАЕТ НЕ ТОЛЬКО НАНЕСТИ МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОН, НО И УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ, ОТВЕДЕННОЕ КОМАНДЕ НА РАУНД.

тается неизменным на протяжении всей игры и совершенствуется за счет оригинальной системы получения экспы. Противников-демонов трансформировавшиеся герои не просто побеждают, но поедают как в обычных драках, так и в мини-играх. Полученные очки расходуются на приобретение способностей по схеме, напоминающей sphere grid из FFX с магатамами SMT: Nocturne («экипировкой» с набором спецвозможностей) вместо отдельных скиллов. За счет боев в человеческом облике накапливается карма для повышения базовых параметров персонажа, вроде атаки или скорости. Пораундовая система поединков во многом позаимствована из SMT: Nocturne. На количество ходов бойца за раунд влияет как тип производимой атаки (одиночный удар или комбо), так и степень ее успеха. Злоупотребление элементальными слабостями врагов и предусмотрительно выставленная защита – не просто приятная возможность в мире Megami Tensei, но залог выживания, особенно когда противник вдвое сильнее активной команды из трех человек.

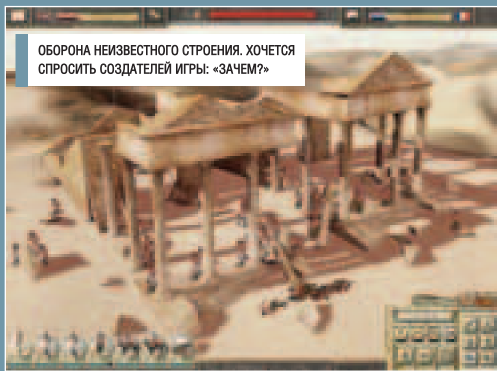
Насколько «хардкорной» на деле окажется DDS: AT и будет ли процесс прокачки смотреться инквизиторской пыткой по сравнению с прочими RPG – пока открытый вопрос. Но что Atlus каждый раз удается разнообразить, казалось бы, избитую тему демонов и апокалипсиса – вне всяких сомнений. ■

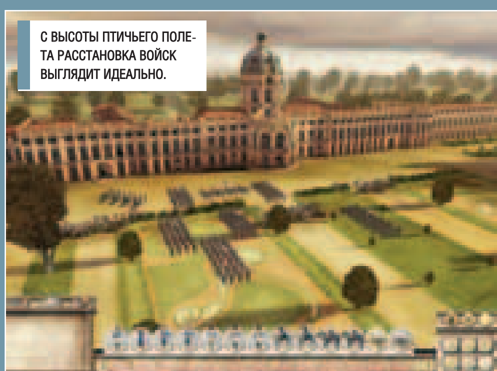
...и тапочки для таракана

Традиция продавать обычное издание игры наравне с коллекционным, утяжеленным приятными взору фэна сувенирами, набирает обороты за пределами Японии. DDS: AT Limited Edition будет включать в себя помимо самой RPG саундтрек с более чем тридцатью треками и стильную наклейку на джойстик, украшенную портретами главных героев за авторством бессменного дизайнера серии Megami Tensei, Канеко Кадзумы (Kaneko Kazuma). Упаковка Limited Edition рассчитана на две игры – покупатели по умолчанию зачисляются в ряды ожидающих выхода сиквела.






ОБОРОНА НЕИЗВЕСТНОГО СТРОЕНИЯ. ХОЧЕТСЯ СПРОСИТЬ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ: «ЗАЧЕМ?»


С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА РАССТАНОВКА ВОЙСК ВЫГЛЯДИТ ИДЕАЛЬНО.


ЮНИТЫ ПОХОЖИ НА ОЛОВЯННЫХ СОЛДАТИКОВ: УМИРАЮТ БЕСКРОВНО И ПАДАЮТ НА ЗЕМЛЮ, КАК ДРОВА. КРОМЕ ТОГО, ПОСЛЕ ДОЛГИХ БОЕВ ОБМУНДИРОВАНИЕ НАПОЛЕОНОВСКОЙ АРМИИ ВЫГЛЯДИТ ИДЕАЛЬНО ЧИСТЫМ (БЕЗ «ТАЙДА» ЯВНО НЕ ОБОШЛОСЬ!).

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь «MHarry» Мельник
mharry@ngs.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	3 марта 2005 года

ОНЛАЙН:
http://www.imperialglory.com/

Imperial Glory

Наполеоновские мечты. Наполеоновские планы. Наполеоновские войны.

Когда дипломаты бессильны, говорят пушки. Горячие испанцы из Pyro Studios, известной нам по сериалу Commandos, на сей раз обратили взор на глобальные исторические RTS. Благо, опыт у них какой-никакой имеется. Чуть больше полутора лет назад, в марте 2003-го, именно они сотворили трехмерную стратегию Praetorians. Ничего из ряда вон выходящего мы тогда не увидили, но и сказать, что первый блин получился комом, тоже против правды. Это была крепкая, качественная RTS, как и упомянутые Commandos. А значит, можно быть уверенным, что сейчас слабую игру нам в любом случае не подсунут: слишком дорого обходятся подобные ошибки.

CARACTERISTICAS PRINCIPALES

Разработчики стараются не проводить параллели между Imperial Glory и играми серии Total War. Похвально, если вспомнить события двухлетней давности: тогда потомки иберийцев считали Shogun основным конкурентом Praetorians. Но виртуальные древние римляне не смогли превзойти виртуальных же самураев. Сегодня, изучая наш потенциальный хит, можно заметить много общего с играми под заголовком Total War. Imperial Glory – это пошаговая стратегия на карте Европы с тактическими сражениями в реальном времени с участием тысяч юнитов. Да, появились морские баталии, а время действия охватывает период с 1789-го по 1830-ый годы. Это значит, с нами будут Наполеон, Кутузов и Веллингтон. И все? Сейчас разберемся.

ESPECTACULARES BATALLAS TERRESTRES

Разработчики дают нам возможность прошагать всю Европу и Северную Африку. Это привычная, проверенная годами, карта Старого Света со Средиземным морем в центре. Маршировать по ней будут полки Великобритании, Франции, России, Пруссии и Австро-Венгрии. Конечно, не по самой карте, а, как водится в таких играх, по провинциям, которых будет целых 55. Морские просторы (29 штук) предназначены только для битв флотов. Еще можно организовать блокаду – тогда экономике врага будет нанесен серьезный удар. Впрочем, если какая-то половинка игры (тактическая или стратегичес-

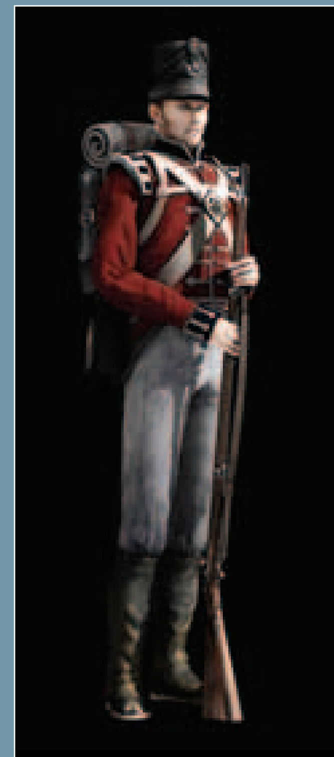
Multijuegador

А что же с мультиплеером? Разработчики протестировали различные его режимы и пришли к выводу, что для интересной и качественной игры придется убрать многие элементы, характерные для одиночного режима. Геймплей станет проще, но динамичнее. Баталии с участием четырех сторон на специально составленных картах (случайные использоваться не будут) дадут возможность повеселиться. А если учесть, что играть мы сможем даже в режиме cooperative, то популярность в сети кажется гарантированной. Не исключено, что появятся и кланы, и турниры, и рейтинги. Если сетевой код окажется достаточно быстрым, появление на арене русских игроков обеспечено.





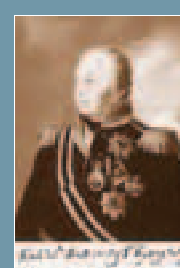
РАСТИТЕЛЬНОСТЬ И ПОСТРОЙКИ НА КАРТАХ МОГУТ БЫТЬ РАЗМЕЩЕНЫ НЕЛЕПО: ВЗГЛЯНИТЕ ВГЛУБЬ СКРИНШОТА. ДЕРЕВЬЯ В ГРУППАХ ВЫГЛЯДЯТ ЕЩЕ КУДА НИ ШЛО, НО ПООДИНОЧКЕ...



АВТОРЫ СОБЛЮДАЮТ ИСТОРИЧЕСКУЮ ДОСТОВЕРНОСТЬ ВО ВСЕМ: ОТ ВОЕННОЙ ФОРМЫ И ОРУЖИЯ ДО ПОСТРОЕНИЙ И МАНЕВРОВ, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ В ТОТ ИЛИ ИНОЙ ПЕРИОД.

Кутузов: из лейтенантов в фельдмаршалы

В игре все наши полководцы обязаны начать свой нелегкий путь со звания лейтенанта. И уже потом, получая драгоценный опыт, они будут покрывать себя славой. На самом деле, к 1789 году (начало действия игры), Михаил Илларионович Кутузов был уже генерал-майором. Самое интересное, что этот чин он получил не за воинские заслуги, а, скорее, за дипломатические. В 1784 году он по поручению Г. Потемкина вел переговоры с Крым-Гиреем, последним крымским ханом, убедил его в необходимости отречься от престола и признать права России на земли от Буга до Кубани. Очень дальновидный был человек – проигрывая отдельные сражения (Бородино не исключение), он превосходил противника в стратегии. И младшим офицером к 40 годам он оставаться не мог ни при каком раскладе. Но, поскольку у нас «полное соответствие историческим реалиям», – начнем с лейтенанта.





...морские сражения, осады, гаубицы, шрапнель гарантируются. Интересно, можно ли будет спалить Москву перед отступлением?



НЕУГОДНЫЙ КОРАБЛЬ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО ТОПИТЬ. СУДНО МОЖНО ВЗЯТЬ НА АБОРДАЖ И ПРИСОЕДИНИТЬ К СВОЕМУ ФЛОТУ.

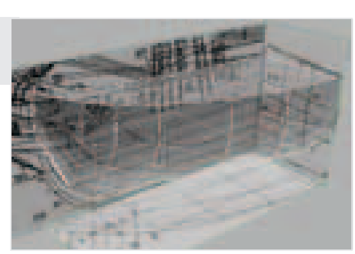
кая) придется игроку не по душе, он может доверить ее искусственному интеллекту, а сам отправиться развивать сельское хозяйство или вести в бой победоносные армии.
Развитыми будут и дипломатические отношения. Помимо стандартных, даже избитых возможностей заключать союзы, перемирия, торговые соглашения и объявлять войну и эмбарго, нам будет позволено укреплять родственные связи между государствами. Как? Да очень просто! Выдаем своих дочерей замуж, заставляем сыновей жениться, вот и дружба народов. Хотя родственные связи между домом Романовых и королевской фамилией не мешали Великобритании избирательно делать гадости Российской империи во внешней политике. Столкновение интересов, и ничего тут не поделаешь. Когда даже браки не помогают уладить дипломатические проблемы, когда бессильны послы и полномочные представители, начинают говорить пушки. Здесь-то Pyro и нашлось, где развернуться.

А ТЕПЕРЬ – ПО-РУССКИ!

Сами разработчики обещуют взять курс на полное соответствие историческим реалиям. Форма, амуниция, построения – все так, как было на самом деле. С расцветкой юнитов вышла незадача, ведь в сетевой игре необходимо как-то отличать войска разных игроков. Поэтому Великобритании выделили красный цвет, Франции – синий, Рос-

Возможно, редактора карт не будет

Разработчики из Pyro Studios никогда не поддерживали моддеров. С другой стороны, специально для фэнов Praetorians они распространили информацию о том, как декодировать файлы с текстурами. Официальные комментарии таковы: «Pyro не выпускает редакторов для своих игр, поскольку и так тщательно прорабатывает все миссии и сценарии». Спору нет, качество собственных уровней высочайшее. Но, думается, причина вовсе не в этом. Скорее всего, разработчики просто боятся за свое детище – слишком часто в сети появляются модификации весьма невысокого качества.



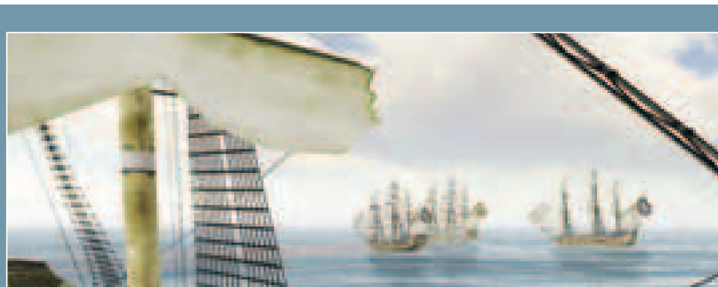


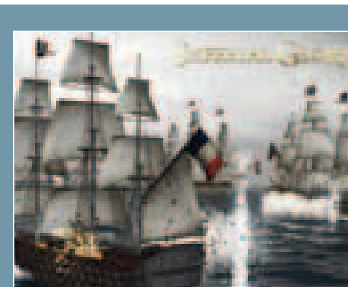
СРАЖАТЬСЯ С НЕПРИЯТЕЛЕМ ПРЕДСТОИТ НЕ ТОЛЬКО НА СУШЕ, НО И В МОРЕ. ФОРМЫ КОРАБЛЕЙ ИДЕАЛЬНЫ, ДА И МАЧТЫ ВЫЗЫВАЮТ ЧИСТЫЙ ВОСТОРГ!

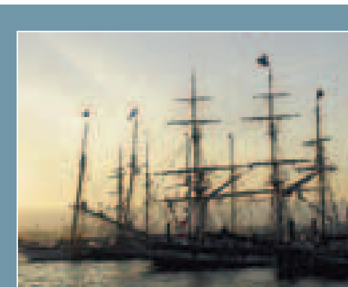


ГИБКОСТЬ КАМЕРЫ ПОЗВОЛЯЕТ НАБЛЮДАТЬ ЗА БИТВОЙ ИЗНУТРИ, ЧТО ПРИДАЕТ ИГРЕ ОСОБЫЙ ШАРМ.

Отдать швартовы!





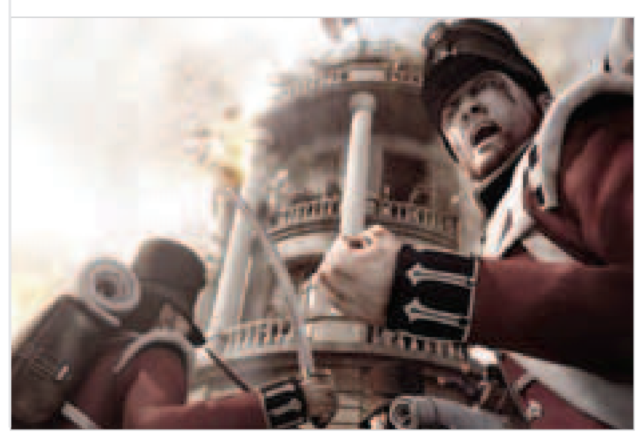


«Пока Наполеон, Веллингтон, другие знаменитые полководцы ожесточенно сражались на полях Европы, открытое море породило своих героев и негодяев, таких как Нельсон и Вильнев. Военно-морская стратегия играла большую роль в определении состояния крупнейших держав – предотвращение вторжений, блокада торговых путей или просто разгром противника на море. Imperial Glory дает вам возможность ощутить всю атмосферу того времени» – так гласят строки из пресс-релиза Imperial Glory. И что же у нас есть по гамбургскому счету? Три вида кораблей – линейные, фрегаты, шлюпы. Несколько типов орудийных зарядов – картечь, обычные ядра. Возможность выбирать, что уничтожать в первую очередь – паруса, команду, корпус. Возможность захватывать и брать на абордаж вражеские корабли. Все. Вот вам и атмосфера того времени».

сии – зеленый, Пруссии – черный, а мадьяров одели в белое. Да и российский герб в игре, как уже заметили фаны на форуме Eidos, появился только в 1858 году. Вот вам и «исторические реалии».
Всего в отдельно взятом сражении сможет участвовать не более двух тысяч юнитов с обеих сторон. Немного, так как Pyro собираются сымитировать настоящую битву, а не потасовку пластмассовых фигурок. Продуманные карты, сильный AI, мораль, самостоятельные действия бойцов, качественная анимация – все в комплекте. Битвы на море с использованием различных типов боеприпасов, осада городов, тяжелые гаубицы, шрапнель и прочие «прелести» наполеоновских войн гарантируются. Интересно, можно ли будет спалить Москву перед отступлением?
И самое любопытное при этом то, что авторы не собираются загонять игрока в жесткие рамки учебников истории. Хорошо это или плохо? А что вы думаете, например, относительно пребывания русских войск в Египте? Кто-то кусает локти, кто-то радуется. Принесена и дань реалистичности: например, нельзя за раз отхватить всю территорию понравившейся провинции. Если темп продвижения ваших войск несопоставим с размерами вражеской территории, а количество солдат примерно равно численности противника, придется повоевать в течение нескольких ходов. И не факт, что вы не потерпите поражение.
После того как войска прочно укрепились в только что отвоеванной провинции, начинается период ассимиляции. Его продолжительность будет зависеть от таких факторов, как количество войск и ассигнований на освоение занятой территории. Строим дороги, здания, поднимаем промышленность – и будет нам счастье. Сомневаюсь, правда, что в реальности было именно так, как хотят показать авторы игры, но почему бы и не попробовать? Исконно русский Париж – это сильно!
И все равно нас ждет очередная игра по мотивам Total War. Пусть качественная, удачная, но это не столь важно. К сожалению, звезды зажигаются не так часто, как нам того хотелось бы, а Pyro свою уже один раз зажгла. ■

Да реалистичности, нет оловянным солдатикам!

Поскольку баталии – самая важная и зрелищная часть игры, в Pyro Studios тщательно моделировали все вероятные сценарии их развития. Появились возможности для самых разнообразных и нестандартных тактических ходов. Когда даешь команду определенному взводу занять какое-либо здание, солдаты располагаются у окон и дверей, для того чтобы более результативно вести огонь, прячутся за колонны, скрываются за деревьями. Форсирование мелких рек – несложная задача для наших солдат. Широкие и глубокие водные преграды ставят их в тупик. Про высоту как преимущество и говорить нечего – это давным-давно стало стандартом.





ЗАМЕЧАНИЕ ПРОГРАММИСТАМ: ПОВЫСИТЬ КАЧЕСТВО ТЕКСТУР. КОПЬЯ НИКУДА НЕ ГОДЯТСЯ.



ДА, ОСАДА (И ОБОРОНА) ЗАМКОВ В ИГРУ ВСЕНЕПРЕМЕННО ВОЙДЕТ.



ОТ ПОСТАНОВОЧНЫХ СКРИНШОТОВ ЗАХВАТЫВАЕТ ДУХ. МЕЧТАЕМ О СВОБОДНОЙ КАМЕРЕ А-ЛЯ GROUND CONTROL 2.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ **ПЛАТФОРМА:**	PC
■ **ЖАНР:**	strategy
■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**	GFI
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**	GFI
■ **РАЗРАБОТЧИК:**	MindLink
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**	не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:**	вторая половина 2005 года

■ **ОНЛАЙН:**
http://www.mindlinkstudio.com/decline.htm

Хроника Тэлладара: Закат (Telladar Chronicles: Decline)

Разработчики из Mindlink надеются создать эпичный, почти книжный фэнтези-сериал – из стратегических игр.

Любовь читающей братии к продолжительным псевдосредневековым эпопеям известна. Чтобы получить первое впечатление о «Хрониках Тэлладара», достаточно представить себе фэнтези-эпик, заквашенный на стратегических потасовках а-ля Total War. Украинцы запланировали сразу две части «Хроник» – «Закат» и «Воссоединение». Их связывает общий мир, одна сюжетная линия и одинаковые принципы ведения боя. «Воссоединение» увидит свет в 2006-ом, игра будет включать в себя стратегическую часть в духе Total War, где придется двигать армии по громадной карте мира. «Закат» появится уже в этом году и станет вводной игрой, которая познакомит геймеров с миром Миэт, с детально, по годам расписанной историей королевств. Концепция напоминает о Warhammer: Dark Omen (герои командуют войсками, пополняя и модифицируя их состав между миссиями), с той разницей, что в украинском проекте сюжетные развилки ведут к различным концовкам, а побочные квесты нужно выполнять прямо на поле боя.

Сравнение с Dark Omen вообще удивительно справедливо. По сюжету ударный отряд телладарской армии отправляется к границе государства, дабы прогнать обнаглевших орков (точно, как конница Моргана Бернхарта, бравого героя Dark Omen), и вскоре будничная экспедиция становится причиной великой войны. Взяв с собой лишь несколько отрядов, безымянный пока полководец по ходу кампании собирает все большую армию; к концу игры на поле брани сойдутся десятки тысяч юнитов.

Украинцы по праву гордятся движком Batallist, который создан специально для «Хроник». Мотор способен обрабатывать карты площадью в четыре квадратных километра и обрисовывать до двадцати тысяч одновременно пребывающих на карте юнитов (не считая резервы). Каждый солдат на поле брани несет с собой багаж ролевых характеристик, которые определяют исход его единоборства с противниками и, соответственно, исход битвы в целом. Скажете, не может такого быть? Поживете – увидите. ■

Про стратегов и про тактиков

В играх «типа Total War» (пора уже заводить новый жанр, вы не находите?) часто присутствует возможность спихнуть на AI-помощника тактическую или стратегическую часть управления армией. В MindLink идут дальше: на поле боя будут действовать лейтенанты, которые помогут организовать бой там, где игроку окажется недосуг. Они построят уцелевших после боя, приготовятся к обороне в случае внезапной атаки, выберут оптимальную формацию. Лейтенанты попадаются своенравные, каждый отдает предпочтение какому-то стилю боя, и эти люди могут принести победу (или поражение) армии вопреки вашим приказам.

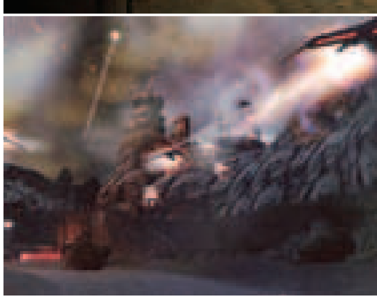


Quake 4 продолжит сюжетную линию Quake 2;
игра будет работать на доведенном до ума моторе Doom 3...

QUAKE 4

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Raven
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.idsoftware.com


МОРПЕХИ ИЗ QUAKE 2 ПРОДОЛЖАЮТ ШТУРМ ФАБРИКИ ПО ВЫПУСКУ КОНСЕРВОВ ИЗ ЧЕЛОВЕЧИНЫ. КАКИЕ ЗВЕРСКИЕ СМЕРТИ ЖДУТ ИХ НА ЭТОТ РАЗ?





Пока звездная команда id Software корпит над некоей совершенно новой игрой (напомним, что последней игрой от Кармака без цифры в названии был оригинальный Quake), созданием Quake 4 занимается подконтрольная Activision студия Raven, авторы Soldier of Fortune и Star Trek: Voyager – Elite Force. Третий год подряд игру ждут на QuakeCon, но четвертая «дрожь земли» упорно отказывается появляться на публике.
Тим Виллитс, ведущий дизайнер, не вешает нос: «Raven – молодцы, но хвастаться результатами их работы еще не время. Мы надеемся не затягивать ожидание, но и показывать проходняк тоже не собираемся. Как только появится нечто выдающееся, сообщим сию секунду». Несмотря на окружающий проект заговор молчания, известно довольно много. Quake 4 продолжит сюжетную линию Quake 2; игра будет работать на доведенном до ума моторе Doom 3. Дизайнеры из Raven обещают вернуться к фирменному id-геймплею, а это в первую очередь означает мощную, глубокую сингл-кампанию. Война между землянами и строггами продолжится под открытым небом с использованием тяжелой техники («и не только земной!» – подмигивали дизайнеры еще летом. После Halo 2 гордиться этим стало как-то неуместно). Программисты на этот раз не повторят ошибки авторов Doom 3: сетевой код Quake 4 позволит устраивать deathmatch-партии с любым разумным количеством участников. ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru

COMMANDOS: STRIKE FORCE

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Pyro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.commandosstrikeforce.com


СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ПОЗВОЛИТ НАНЕСТИ ВРАГУ СЕРЬЕЗНЫЙ УРОН, НЕ ПОДСТАВЛЯЯСЬ. БЕРЕГИТЕ ПАТРОНЫ.





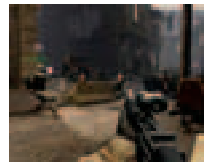
Для многих владельцев PC оригинальные Commandos значат не меньше, чем WarCraft 2 или Half-Life. Созданная практически никому не известной испанской студией игра нашла себе место на игровом Олимпе. Но долго продержаться там она не сумела и после двух неоднозначных сиквелов отошла в тень. Теперь коллектив Pyro Studios намерен вернуть серию Commandos в строй при помощи Commandos Strike Force, выход которого должен состояться в апреле-мае этого года.
Поклонников сериала ждет сюрприз: Commandos превратилась в полноценный шутер от первого лица и больше напоминает очередную часть Medal of Honor. Вам предстоит выбрать одного из трех персонажей: зеленого берета, которому море по колено и которого хлебом не корми – дай пострелять и пошвырять гранаты; снайпера, предпочитающего вести прицельный огонь с безопасного расстояния, или шпиона, основной талант которого – умение переодеваться во врагов и прятаться от излишне любопытных солдат и охранников. От командования вы получаете задание пробраться в глубокий тыл противника, а уж каким образом его выполнять – мало кого волнует. Главное – результат. Пока не совсем ясно, увенчается ли успехом попытка превратить Commandos в соперника Call of Duty и прочих военных шутеров, но будем надеяться, что у разработчиков хватит таланта и профессионализма для достижения поставленной цели. ■

Red Cat Chaosman@yandex.ru



Star Fox Assault

Эксклюзивная для GameCube история про космического лиса выйдет в Японии 24 февраля. На диске с SFA будут записаны три ретро-игры: Xevious, Star Luster и Battle City. Не пропустите! Второй шанс увидеть переиздание «танчиков» может и не представиться.



Close Combat: First to Fight

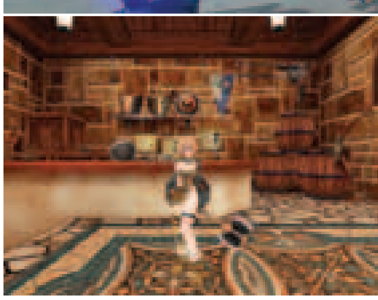
Продолжение сериала Close Combat появится на Xbox и PC одновременно. Восьмого марта джентльмены смогут преподнести игру в подарок прекрасным дамам, интересующимся тактикой боя. Напоминаем: игра создается под патронажем Морской пехоты США.

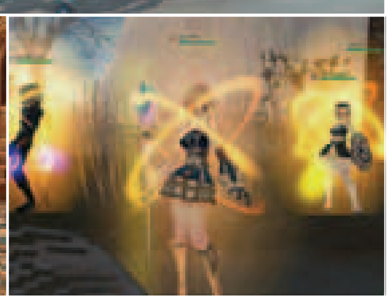
FANTASY EARTH: THE RING OF DOMINION

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	десятки тысяч
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://www.playonline.com/fe



В СРАВНЕНИИ С ТОПОВЫМИ ЗАПАДНЫМИ MMORPG ИГРА ВЫГЛЯДИТ БЕЗНАДЕЖНО. И ЭТО PC-ЭКСКЛЮЗИВ? УЖО ВРЯД ЛИ.





Раз Square Enix поставила производство предметов RPG-искусства на конвейер, так почему бы ей не заняться массовым производством масштабных многопользовательских RPG? Воздерживаться бессмысленно: успех Final Fantasy XI не будет длиться вечно. На Tokyo Game Show компания анонсировала свою вторую MMORPG под названием Fantasy Earth: The Ring of Dominion.

Сразу оговоримся, что на текущий момент объявлена только версия для персональных компьютеров, но существование консольных вариантов воспринимается как данность: штурмовать Запад этой игрой Square Enix пока не собирается, а в Японии одним PC сыт не будешь. Сюжетным фоном служит история о пяти враждующих государствах, в верности одному из которых должен расписаться каждый новоприбывший. После этого персонажи могут занять себя не только обязательной травлей игровой флоры и фауны, но также поиском огромных, в человеческий рост, кристаллов. Овладев таким, группа получает возможность улучшить характеристики своего замка, как оборонительные, так и, гм, «наступательные». В Final Fantasy XI было не так просто выделить своего замечательного персонажа из толпы, и теперь авторы дают свободу воображению игроков: обещано куда больше вариантов внешности, цветов кожи и волос, видов обмундирования и оружия. Со скриншотов Fantasy Earth нас манят к себе молоденькие служанки и девушки-кошки. Спешим! ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru

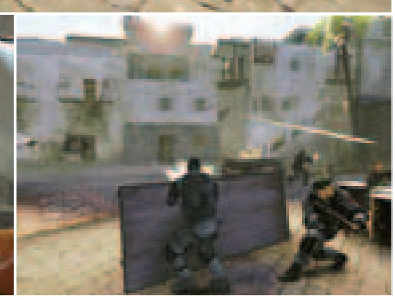
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	tactical action / FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	весна 2005 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.redstorm.com



НОВИНКА LOCKDOWN, НЕСОВМЕСТИМАЯ С ТАКТИЧЕСКИМ ПЛАНИРОВАНИЕМ, – ЧИСТО ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ МИССИИ.





Разбираться в родословной Rainbow Six становится все труднее и труднее. Rainbow Six 3 существовала в двух вариантах – блестящем компьютерном Raven Shield и нелепой консольной пародии без подзаголовка. Жадные до сенсаций журналисты окрестили только что объявленный сиквел как Rainbow Six 4, и совершенно неверно: Lockdown продолжает линейку консольных квазитактических шутеров.

Для PS2-версии игры авторы написали совершенно новый движок, а вариант под Xbox, видимо, не так сильно изменится по сравнению с Rainbow Six 3. Отсутствие тактического планирования разработчики компенсируют более драматичным сюжетом (обычная борьба с террористами отходит на второй план, на первом – спасение взятого в заложники оперативника Rainbow), более рельефными персонажами (у каждого есть имя и биография; среди бойцов появятся женщины) и сюжетными заданиями, в ходе которых спецназовцам так же часто придется штурмовать базы террористов, как и обороняться. В игре появятся дополнительные, не попавшие в Rainbow Six 3, предметы: датчики движения, персональные тараны, штурмовая микровинтовка MTAR-21. Мы посмотрим на мир из-под маски спецназовца, которая будет бликовать, запотевать и пачкаться. Формально обещанную PC-версию мы, думается, вряд ли увидим, а если и увидим, то лишь серьезно переработанную. Консольного бастарда знатоки PC-шутеров заключают. ■

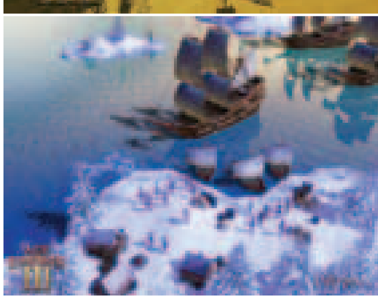
Игорь Сонин zontique@gameland.ru

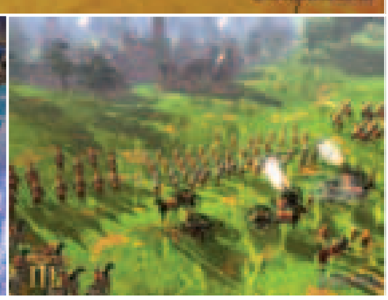
Присядьте: драться сможет как пеший, так и конный Линк. Кавалерийским сражениям посвящена серьезная часть новой «Зельды»...

AGE OF EMPIRES III

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ensemble Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	вторая половина 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.ensemblestudios.com


ЭТО НЕ АРТ, А СКРИНШОТ ИЗ САМОЙ ИГРЫ. В КОИ-ТО ВЕКИ РАЗРАБОТЧИКИ ВЫДЕРЖАЛИ ПРОПОРЦИИ МЕЖДУ ЮНИТАМИ И ЗДАНИЯМИ.





После выхода «Казаков» об Age of Empires стали говорить немного меньше. GSC буквально выпотрошила предложенную AoE идею поэтапного развития цивилизации, создала квинтэссенцию всего лучшего, что команда Ensemble Studios вложила в свой проект, добавила немало интересных новаций. Да и сама Ensemble, казалось, покинула сектор псевдоисторических RTS, ударившись в мифологию...

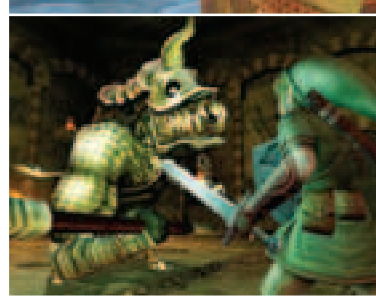
На самом деле разработчики шикарной Age of Empires, разошедшейся по миру тиражом в 16 миллионов копий, лишь предприняли тактическое отступление. Теперь они готовы вернуться и принять бой за геймерские сердца и бумажники. Age of Empires III анонсируется со всем возможным пафосом. Ensemble обещает установить «новый стандарт визуального качества», реализовать «продвинутую физику боя», поразить «невиданным уровнем детализации». Третья часть Age of Empires будет, разумеется, целиком и полностью трехмерной. На этот раз феерические сражения развернутся за Новый Свет. Age of Empires III продолжит события Age of Kings: могучие европейские державы начнут колонизировать Америку, сражаясь за сокровища девственного мира. О концептуальных инновациях пиарщики по большей части умалчивают, обещая лишь реализовать принцип «Home City». Суть принципа, впрочем, не объясняется. И одно это есть повод вернуться к игре в следующих номерах, что мы непременно сделаем. ■

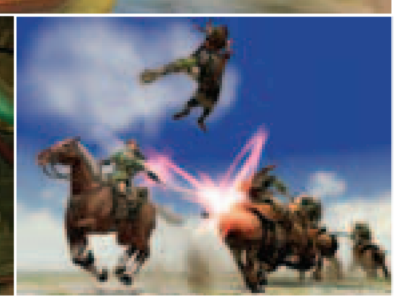
Роман «ShaD» Епишин shad@gameland.ru

LEGEND OF ZELDA

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	action / adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
ОНЛАЙН:	http://www.zelda.com


СТИЛЬ ЭТОЙ «ЗЕЛЬДЫ» – РЕАЛИСТИЧНОСТЬ ВО ВСЕМ. ЧЕРТЯКА ЛИНК ХОРОШ КАК НИКОГДА.

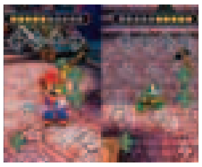




Приехавшие на E3 журналисты ждали, что Nintendo продемонстрирует сиквел The Legend of Zelda: Wind Walker, но не тут-то было. Сигеру Миямото лично представил совершенно новую, иную «Зельду», официальное название которой еще не объявлено. С первых кадров присутствовавшим стало ясно: во-первых, трехмерная графика выполнена в реалистичной манере и, во-вторых, там будут лошади.

Благородные кони не новость для серии, но создатели свежей «Зельды» планируют использовать их совсем по-иному. Присядьте: драться сможет как пеший, так и конный Линк. Кавалерийским сражениям посвящена серьезная часть игры: эльф в седле выступит против бокоблинов на боевых кабанах, а в одном из трейлеров видно, как одинокий Линк готовится принять бой с конными противниками. Боевая система больше всего похожа на то, что мы видели (и любили) в блестящей Ocarina of Time на Nintendo 64. Фирменные атаки Линка при нем, а значит, игра не революционизирует сериал, а лишь дополнит классическую линию. Если конь Линка – тот самый Epona из Hero of Time, то действие должно происходить после событий Majora's Mask. Но Линк вовсю размахивает Master Sword, которого у него тогда не было. Возможно, нам покажут, как повзрослевший герой отправится в Hyrule и добудет его? Или же конь и меч не имеют отношения к прошлым играм? Господин Миямото, мы ждем пояснений. ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru



Dance Dance Revolution with Mario

Серия танцевальных игр от Konami захватывает новую платформу. Одновременно с выпуском коврика-контроллера для GameCube на консоли появится и версия DDR, в которой нужно повторять движения не за абстрактными танцовщицами, а за самим Марио.



Tekken 5

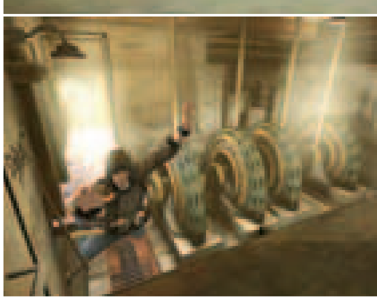
Вместе с пятой частью именитого файтинга покупатели игры получат римейк первой части Tekken. Американский релиз игры состоится 22 февраля, в то время как японцам придется перебиваться по залам игровых автоматов до 31 марта.

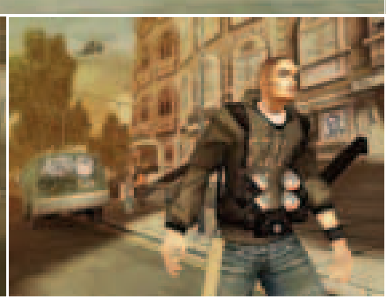
MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	The Collective
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.gettingup.com



КОММУНАЛЬНЫЕ РАБОТНИКИ ГОРОДА МОСКВЫ ЗАЩИЩАЮТ УЛИЦЫ ОТ НЕСАНКЦИОНИРОВАННОЙ ПОКРАСКИ.





Владелец журнала Complex (одного из крупнейших мужских изданий в США), свой парень среди рэперов, дизайнер молодежной одежды «в стиле хип-хоп» Марк Эко расширяет рынки сбыта: следующий проект мастера – игра о граффиттчиках. «Я думаю о персонажах каждое утро, стоя в душе, и каждый вечер, лежа в постели, я работаю над сценарием», – признается работяга Марк.
Утонченная натура задается вопросом – как выглядела бы планета, если бы граффити могло изменить мир? Если бы на заборах вместо нелестных эпитетов в адрес Коляна и Толяна писали бы воззвания к нации и призывы на борьбу? Задача уличного художника в Contents Under Pressure – пробраться на охраняемую территорию, залезть на открытую всем ветрам верхотуру и забомбить там послание, поднимая людей на борьбу со злым мэром. После успешного и творческого акта вандализма необходимо выбраться с оскверненного государственного объекта, не попавшись в руки правительственных ищеек. Антураж уличной культуры гарантируется: Марк Эко договорился со своим другом, рэпером Талибом Квели, чтобы тот озвучил главную роль в игре: начинающего художника, которого в начале карьеры будут напутствовать всамделишные звезды мира граффити (отдает идеями THUG, верно?). А если дело запахнет жареным, достаточно поднести к баллончику зажигалку и тот превратится в недолговечный, но действенный огнемет. ■

Игорь Сонин zontique@gameland.ru

STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Pinegrow
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	май 2005 года
ОНЛАЙН:	http://www.atlus.com



РАЗМЕРЫ СПРАЙТОВ И ИХ ДЕТАЛИЗАЦИЯ В STELLA DEUS ВЫШЕ, ЧЕМ В DISGAEA: HOUR OF DARKNESS ИЛИ ЖЕ PHANTOM BRAVE.





Неофициальный приквел Hoshigami: Ruining Blue Earth (PS one) вскоре доберется до США стараниями Atlus. Суммарное время прохождения – около 50 часов, и это не пустые цифры. Практика показывает, что тактические RPG могут не отпускать геймера неделями и месяцами. Следуя тенденциям развития жанра, Stella Deus предлагает совместные атаки персонажей, а также системы создания новых предметов из подручных материалов и соединения уже готовых вещей.
Помимо современной системы боя, игра предлагает сюжетную линию, полную политических интриг и этических конфликтов. Таинственный туман или «миазмы» (вспомните Final Fantasy: Crystal Chronicles!) распространяется по земле, убивая все живые существа на своем пути. Оставив надежду, многие люди пассивно ожидают своей гибели, не пытаясь что-либо предпринять. Однако лорд Дигнус, провозгласивший себе Властелином Удачи, желает всколыхнуть это стадо и избавить свое королевство от гнойной язвы. Герой по имени Сперо – солдат, отправленный охотиться на призраков. Он надеется получить новую информацию, которая поможет в исследованиях его другу – алхимику Вайзеру. В конечном счете именно его действия и могут стать ключом к победе над миазмами. Есть и другой путь; девушка-шаман по имени Линеа считает, что может спасти мир, открыв легендарные Врата Вечности... Как и игры от Nippon Ichi, Stella Deus обладает отличной рисованной графикой и полностью озвученными диалогами. ■

Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Раунд 2

Талантливый

В прошлом номере мы начали сложное, новое для нас дело – не просто провести конкурс с ценными призами среди талантливых людей, всем сердцем любящих, а главное желающих делать игры собственными руками, но и пригласить самых лучших из них на КРИ'2005 («Конференцию Разработчиков компьютерных Игр»). То есть туда, куда, по идее, должен стремиться попасть каждый человек, считающий себя причастным к игровой индустрии, будь он уже бывалым разработчиком или только мечтающим работать в одной из отечественных компаний.

Настало время второго этапа конкурса. На этот раз вам предстоит проверить свои силы в создании трехмерных моделей и написании небольшого игрового сценария. Конечно, по трудозатратам задания могут показаться неравноценными. Но поверьте, выдать по-настоящему грамотный сценарий, который бы зажигал сердца, заставляя жалеть, что это лишь строки на бумаге, а не готовая игра, не менее сложно, чем хорошую модель. Другое дело доступность... Обладая определенным даром, придумать приличный сюжет все же можно, а вот построение трехмерных конструкций требует не только изначальных дизайнерских задатков, но и большого опыта, навыков работы в спецприложениях. С другой стороны, именно для этого мы разбили «Талантливый конкурс» на несколько этапов. Каждый из вас теперь сможет найти применение именно ему присущим талантам.

Напомним и о наградах. Как уже говорилось выше, главным призом на всех этапах станет приглашение на третью Конференцию Разработчиков Игр, которая пройдет в Москве с 1 по 3 марта этого года. Там вы сможете посетить семинары и лекции, доступные только профессиональным разработчикам, а также оценить новинки отечественного игропрома.

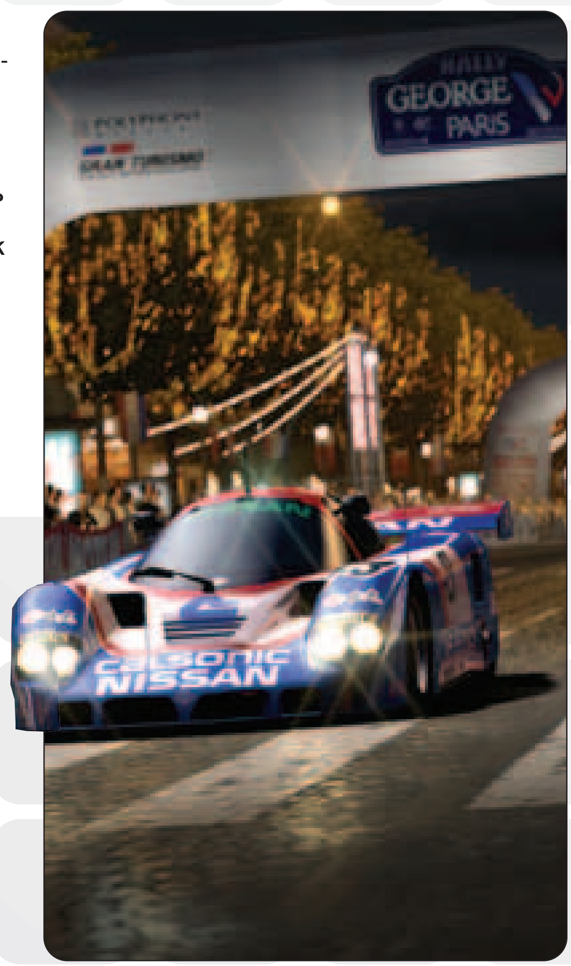
Дополнительными призами, как и в прошлый раз, станут различные компьютерные аксессуары, незаменимые в современной работе. Все они гордо несут знак торговой марки Genius.

Своя «Туризма»

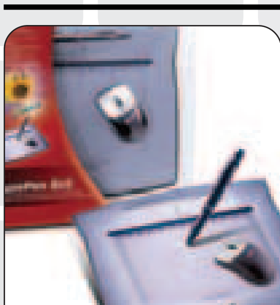
Когда мы были в гостях в Polyphony Digital, то не могли удержаться от вопроса г-ну Кадзунори насчет отсутствия представителей отечественного автопрома в его знаменитой Gran Turismo. Он, конечно, сказал, что в будущем все возможно, осталось только подобрать модельный ряд и договориться с русскими производителями. Мы покивали, дали ему адреса заводов, подарили несколько моделей. Но, как понимаете, воз и ныне там. Предлагаем вам обеспечить гениального создателя «Туризмы» еще одним стимулом обратить свой взор на наши «Нивы» и «Волги». В одном из 3D-пакетов (Maya или 3dMax) создайте трехмерную модель любого отечественного автомобиля, как можно ближе к оригиналу. Затем запишите сцену в формате AVI и отправляйте нам. А если ваша машинка будет еще и поблескивать, отражая свет в лучших традициях GT, то ваши шансы на успех значительно возрастут.

Приятным дополнением к поездке на КРИ'2005 для победителя станет планшет Genius Mouse Pen 8x6. Занявшим второе и третье места достанутся планшет Genius WizardPen 5x4 и десятикнопочная оптическая мышь Genius NetScroll+Superior соответственно.

Лучшие модели будут выложены на наших дисках и отправлены прямиком к господину Ямаути Кадзунори.



ПРИЗЫ



GENIUS MOUSE PEN 8X6



GENIUS WIZARDPEN 5X4



GENIUS NETSCROLL+SUPERIOR

ДЗИН ИЗ TEKKEN 5 – ПРИМЕР ТОГО, КАКИМ ДОЛЖЕН БЫТЬ НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ ФАЙТИНГА.

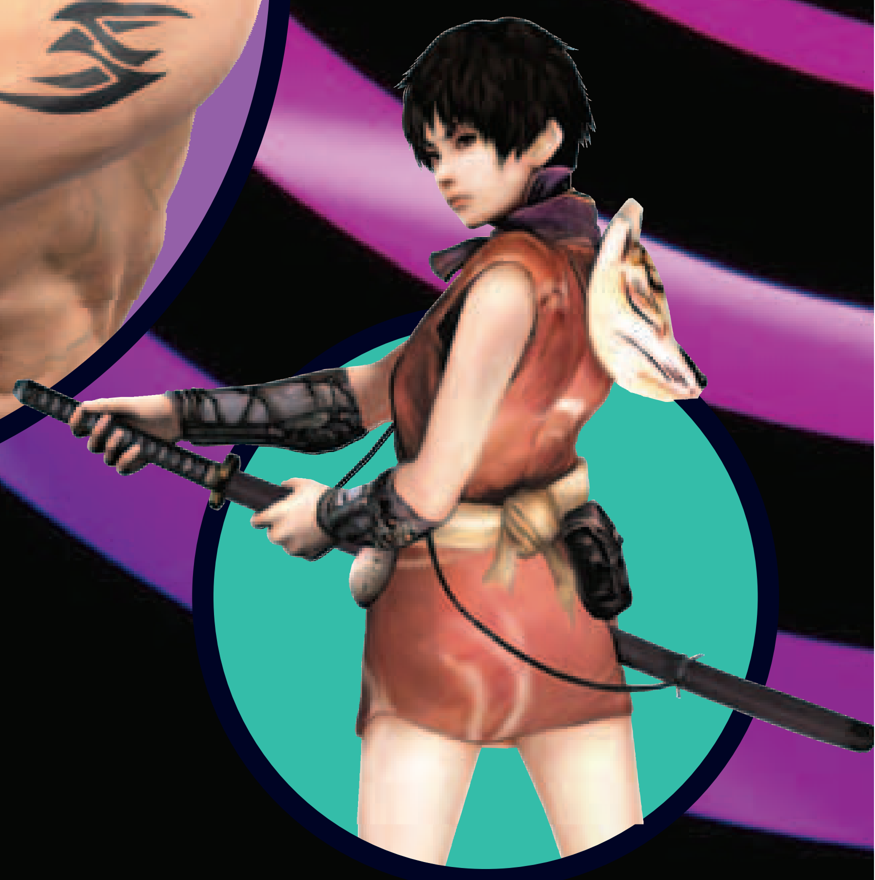


Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Алексей Ларичкин
chikitos@gameland.ru

Юрий Воронов
voron@gameland.ru

РИН ИЗ TENCHU: FATAL SHADOWS УМЕЕТ БЕСШУМНО ПЕРЕРЕЗАТЬ ВРАГАМ ГОРЛО НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ СЭМ ФИШЕР ИЛИ СОЛИД СНЕЙК.





БУДУЩЕЕ

КОНКУРС



У вас есть что показать

Упомянутая шестая номинация будет разыграна среди тех, кто сможет показать уже готовую игру. К рассмотрению принимаются не только оригинальные проекты, но и модификации, сделанные вашими руками. И если компетентная комиссия, состоящая из представителей индустрии, высоко оценит вашу работу, мы готовы предоставить вам отдельный стенд на Ярмарке Проектов КРИ 2005. Там вы без всяких проблем сможете показать собственный труд не только будущим коллегам по цеху, но и большинству российских издателей.

спонсор конкурса – торговая марка Genius
http://www.genius.ru

Свой «Комбат»

ПРИЗЫ



GENIUS TWINTOUCH+ VALUE



GENIUS KB29E CALCULATOR





GENIUS KB16E SCROLL

В прошлый раз вам предлагалось нарисовать концепт игрового персонажа из Final Fantasy, наверное теперь было бы логично написать для него легенду, то есть рассказать о его характере, навыках, его истории, чего он хочет от жизни, кого любит, а кого ненавидит. Однако это не совсем честно по отношению к тем из вас, кто не участвовал в предыдущем конкурсе. Поэтому задание будет немного изменено. Вам все так же предстоит придумать историю персонажа, но не из RPG, а из более доступного и зачастую сильно обделенного с точки зрения сюжета жанра – файтинга. К примеру, возьмем всеми любимую Mortal Kombat – масса героев, переплетениям сюжета позавидует даже бразильский сериал, ну вы знаете. А теперь возьмите любого из персонажей MK и придумайте для него новую душераздирающую историю: кто он, откуда, сколько лет, где обучался боевым искусствам, как попал на турнир и так далее. Не нравятся уже существующие герои? Создайте собственного, это будет даже еще интереснее. Все в ваших руках, только не забудьте дать ему достойное имя...

О призах. Сканеры и планшеты писателю не подмога, поэтому автор, приславший лучшую работу, станет обладателем беспроводного набора мышь + клавиатура Genius TwinTouch+ Value и приглашения на КРИ'2005. А в качестве бонусов будут разыграны беспроводные же клавиатуры Genius KB29e Calculator и Genius KB16e Scroll.

Готовые работы нужно прислать до конца февраля 2005 года любым из трех способов:

1. Записать на болванку и отправить по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»,(game)land с пометкой «Талантливый конкурс».
2. Лично прийти к нам в редакцию со своей работой по адресу: Москва, Дмитровский переулок, д. 4, стр. 2.
3. Прислать на адрес kri@gameland.ru ссылку на архив, выложенный на некоем сайте в Сети. Только постарайтесь, чтобы ссылка проработала хотя бы неделю.



Когда Врен отправлялся на полигон стрелять из гаубицы Д-30, у него на голове была точно такая же каска. Для красоты.

Читатели на форуме спрашивали, какие нам нравятся девушки. Вот такие!

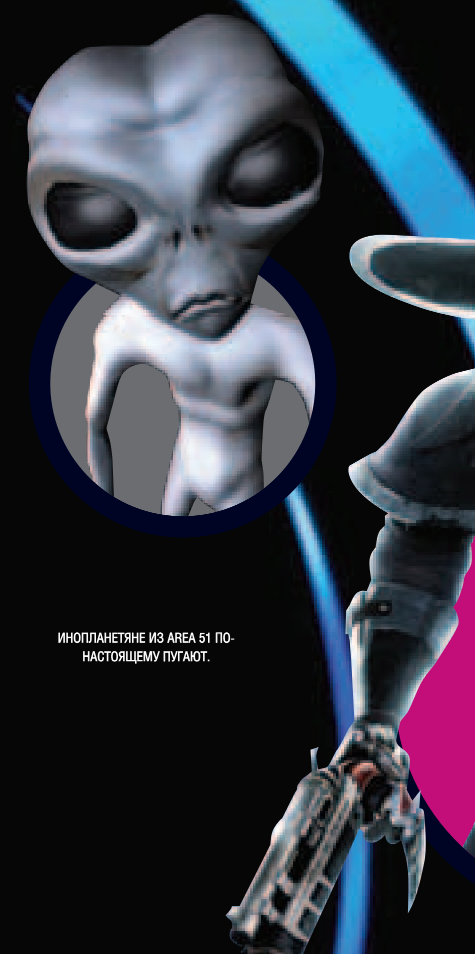
Омерзительные эксперименты над животными («Вивисектор») привели к появлению волков-коммандос

СВЕТЛОЕ

Помимо подведения итогов прошлого года, мы решили составить прогноз на будущее. Конечно, «Страна Игр» и так из номера в номер публикует превью игр, которые поступят в продажу в 2005-м, однако есть смысл неким образом систематизировать информацию, чтобы поклонник каждого жанра четко знал, за судьбой каких проектов ему стоит следить, а какие можно проигнорировать. Индустрия развивается неравномерно: игры отдельных жанров могут в течение года выходить одна за другой, а затем исчезнуть на пару лет. Что-то подобное, если помните, было с тактическими RPG на консолях. Не исключение и «писишные» ролевые игры: 2004 год следует признать неурожайным, но зато в следующем, если не будет переносов, увидят свет несколько прелюбопытнейших проектов. Или возьмите те же файтинги – хороших не было со времен Soul Calibur 2, а теперь у нас на горизонте есть рой потенциальных хитов.

Изучив собранный материал, вы разберетесь, ждет ли лично вас в 2005 году что-то хорошее, или стоит уже сейчас обратить внимание на старые хиты, ибо новые, интересные вам все равно в ближайшем будущем не выйдут. Если повезет, можете сразу начинать откладывать деньги на обязательные покупки.

Важная оговорка: более-менее точно мы знаем, что выйдет в первой половине 2005 года. Третий и четвертый квартал – во многом загадка; готовящиеся к релизу в это время игры могут быть отложены. С другой стороны, на выставке E3 2005 (май, Лос-Анджелес), скорее всего, будут анонсированы проекты, которые поступят в продажу летом-осенью. Но, несмотря на все это, прогноз на год целиком мы дать можем – имеющейся в наличии информации достаточно для того, чтобы делать вполне достоверные предположения. Некоторые данные мы пока просто не имеем права разглашать – например, точный список готовящихся к локализации проектов для PlayStation 2, – однако смеем вас заверить, что сюрпризов готовится немало. Отдельной строкой идут игры с поддержкой EyeToy – несмотря на скептическое отношение к этому устройству некоторых журналистов, оно пользуется огромной популярностью и у разработчиков, и у геймеров. Не найдете в этой статье вы лишь подробного рассказа о релизах для портативных систем DS и PSP. Информация о них, увы, пока все еще слишком скудна, а то, что нам известно вы можете найти в предыдущих номерах «Страны Игр».



Инопланетяне из Area 51 по-настоящему пугают.



СОРА И В НОВОМ KINGDOM HEARTS ВЫГЛЯДИТ НЕОПРАВДАННО ЖИЗНЕРАДОСТНЫМ.



ЧТО БУДУТ ДЕЛАТЬ В ТРЕТЬЕЙ «ГОТИКЕ» БЕДУИНЫ, НАМ НЕИЗВЕСТНО. А РАЗРАБОТЧИКИ НЕ СПЕШАТ С КОММЕНТАРИЯМИ.



МИР ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОЙ MMORPG AUTO ASSAULT ЖЕСТОК И НЕ ПРОЩАЕТ ОШИБОК. МЕСТНЫМ БАРЫШНЯМ НЕ ДО ЗАИГРЫВАНИЯ С ПАРНЯМИ: ИМ ПРОСТО НАДО ВЫЖИТЬ В ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ УСЛОВИЯХ, А ПОТОМУ ОНИ ВООРУЖЕНЫ И ОЧЕНЬ ОПАСНЫ!

CONSOLE-STYLE RPG

Если в 2004 году с традиционными для консолей RPG дела обстояли несколько хуже, чем обычно, то в ближайшие месяцы нас ждет целая череда интересных и, что важно, разноплановых релизов. Классические тактические RPG на PS2 в США будут представлены проектами Stella Deus: The Gate of Eternity (PS2), Phantom Kingdom (PS2) и Atelier Iris: Eternal Mana (PS2); в Европе выйдут прошлогодние хиты Phantom Brave и La Pucelle: Tactics. Кроме того, ближе к концу года стоит ожидать локализации Fire Emblem (GC). К сожалению, вместо обещанного «правильного» сиквела Shining Force компания Sega одарит нас двумя action/RPG для PS2 – Shining Tears (PS2) и Shining Force Neo (PS2).
В классе масштабных консольных RPG первой до геймеров доберется Xenosaga Episode II (PS2), но лишь до американцев. Это прямой сиквел лучшей консольной RPG 2003 года, по версии «Страны Игр». Помимо продолжения сюжетной линии, геймеры найдут в ней значительно обновленный игровой процесс. Из игр от Square Enix в США к концу года, скорее всего, в продажу поступит либо Dragon Warrior VIII (PS2), либо Final Fantasy XII (PS2): первая игра уже вышла в Японии, но вторая, хоть и не доведена еще до финального варианта, гораздо важнее для западных рынков и может быть локализована раньше. Kingdom Hearts 2 (PS2) представлять вам, думаем, не нужно, релиз этой RPG состоится во второй половине 2005.
Куда меньше ясности с наделавшей на прошлогодней E3 шуму новой игрой серии The Legend of Zelda (GC). Той самой, с взрослым Линком в качестве главного героя. Вполне возможно, что Nintendo отвела ей роль флагмана рождественской линейки продаж.
Куда меньшее значение для индустрии имеют релизы RPG второго эшелона – Wild Arms Alter code: F (PS2) и Suikoden IV (PS2), однако и они вполне способны занять фанатов жанра на месяц-другой.
Портативные консоли DS и PSP интригуют анонсами – Tales of Eternia и Ys: The Ark of Napishtim на PSP, Lunar и Xenosaga DS на DS – однако до США и Европы все эти игры вряд ли доберутся в этом году.

PC-STYLE RPG

То густо, то пусто. Мы едва набрали претендентов в номинацию «Лучшая PC-style RPG 2004 года». Быть может, 2005-й в этом плане будет удачнее. Надежды есть! Bioware перестала заигрывать с D&D и D20 System и собирается порадовать нас инновационным проектом Dragon Age. Bethesda предсказуемо анонсировала The Elder Scrolls 4: Oblivion (PC). Первые скриншоты не очень вразумительны, но игра, несомненно, будет сказочно красивая. Готовятся к выпуску русская и английская версии The Fall: Last Days of Gaia (PC) – проекта, возрождающего традиции знаменитого Fallout'а. Главное, чтобы они не были такими же забагованными, как недавно вышедшая немецкая версия: германскому издателю даже пришлось возвращать деньги разъяренным покупателям. На горизонте маячит Gothic III (PC), однако мы сильно сомневаемся, что релиз проекта состоится в этом году. Впрочем, JoWood не спешит с известиями о переносе даты выхода – третья «Готика» должна появиться в четвертом квартале. «Акелла» добавила единичку к порядковому номеру «Корсаров» (PC) – об этом недавно рассказывал Дмитрий Архипов в «Прямой речи» – и запланировала выход ожидаемой многими игры на май 2005-го. Star Wars: Knights of the Old Republic 2 (PC, Xbox) на момент написания этого материала уже появилась на Xbox в США и заслужила высокие оценки западных журналистов. Ну а мы готовимся к европейскому релизу. И, конечно, не стоит забывать про Fallout 3: Bethesda выкупила у умирающей Interplay лицензию на культовую серию и начала работы над продолжением. Хотя вряд ли игра появится в 2005-ом: дай бог, мы увидим ее в 2006-ом…

MMORPG

Пожалуй, самой оригинальной и перспективной MMORPG 2005 года следует признать Auto Assault (PC). В двух словах – это Fallout на машинах и в онлайне. Из киношных аналогий – «Безумный Макс». Кстати, о кино! Не исключено, что в самое ближайшее время фразу «Matrix has you» придется воспринимать буквально – тестирование The Matrix Online (PC) идет полным ходом, релиз не за горами. Удастся ли Turbine Entertainment перенести знаменитую настольную вселенную Dungeons & Dragons в Сеть? Вопрос остается открытым: о Dungeons & Dragons Online (PC) до сих пор мало что известно. Такой же большой загадкой является для нас корейская Tabula Rasa (PC), процесс разработки которой с недавнего времени возглавляет лично Ричард «Lord British» Гэрриот, ранее лишь консультировавший девелоперов. Ясно только одно – игра будет очень не-



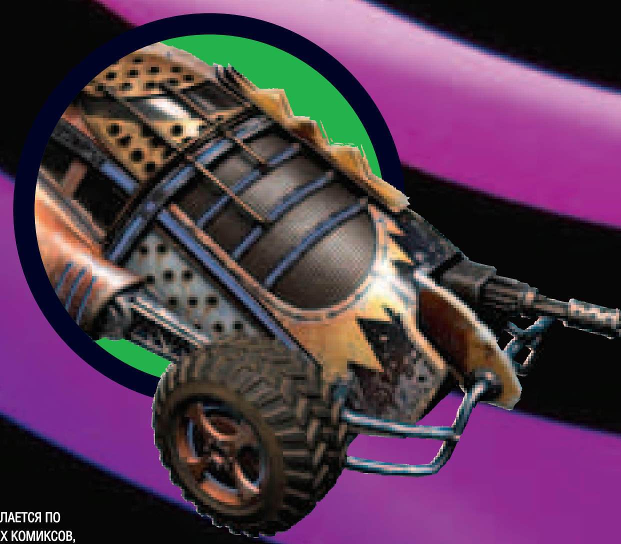


КУЧА ВЕЛИКИХ КИТАЙСКИХ ГЕРОЕВ ОЖИДАЕТ ГЕЙМЕРОВ В НОВЫХ ИГРАХ ОТ KOEI.

ИГРЫ ОТ KOEI

Отдельного упоминания заслуживают проекты от издательства Koei. На 2005 год запланированы релизы Kessen III (PS2) и Dynasty Warriors 5 (PS2). Первая игра посвящена междоусобным войнам в средневековой Японии, вторая – эпохе Трех королевств в Китае. Геймплей традиционно для Koei практически не изменился, однако оба проекта наверняка понравятся ценителям этих специфических сериалов. Сиквелов Samurai Warriors и Dynasty Tactics пока не планируется, не получили продолжения и идеи Dynasty Warriors 4: Empires. В 2005 году до Европы, возможно, доберется Romance of the Three Kingdoms IX, благо восьмая часть с опозданием в семь месяцев все же пересекла Атлантику.





ВСЕ БАГГИ В AUTO ASSAULT СНАБЖЕНЫ ПУШКАМИ. ВАМ ПРЕДСТОИТ ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ ХОРОШИМ ВООРУЖЕНИЕМ И МАНЕВРЕННОСТЬЮ АВТОМОБИЛЯ.



ИГРА THE PUNISHER ДЕЛАЕТСЯ ПО МОТИВАМ ОРИГИНАЛЬНЫХ КОМИКСОВ, А НЕ ОТНОСИТЕЛЬНО НЕУДАЧНОГО ФИЛЬМА.



РУССКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ НА PS2

На данный момент в России три компании активно занимаются локализацией консольных игр. «Софт Клаб» обещала еще в 2004 году локализовать 12 проектов, но на деле в продажу поступило втрое меньше. В 2005, однако, уровень в 12-15 игр должен быть достигнут. Большинство проектов, которые собирается переводить на русский «Софт Клаб», еще даже не анонсированы, так что объявить список пока нельзя. Известно, что появятся локализованные игры не только от SCEE и VUG, но и от еще одного большого издательства. Компания Vellod Impex активно работает над переводом боевика The Punisher от THQ, а также ведет переговоры относительно еще нескольких проектов. Наконец, «1С», в прошлом году также занявшаяся рынком видеоигр, локализует Syberia II и Obscure, есть в планах и другие игры. Все свежие новости по этому поводу можно найти на сайте http://ps2-games.1c.ru. Кроме того, рекомендуем заглядывать на официальные сайты компаний «Софт Клаб» (http:/www.softclub.ru) и Vellod Impex (http://www.vellod.ru).



ЗА РАСКОСЫМИ ГЛАЗАМИ АЯМЕ ИЗ TENCHU: FATAL SHADOWS СКРЫВАЕТСЯ ДУША УБИЙЦЫ.

НЕ ТОЛЬКО НИНЕ ВИЛЬЯМС ПОЮТ ПО НОЧАМ СЕРЕНАДЫ ФАНАТЫ TEKKEN 5.

РЫЖЕВОЛОСАЯ ДЕВИЦА ИЗ DUNGEON SIEGE II УВЕРЕННО РАСЧИЩАЕТ СЕБЕ ДОРОГУ ЗДОРОВЕННЫМ МЕЧОМ.

СТОИТ ЛИ ЖДАТЬ ЕВРОПЕЙСКОГО РЕЛИЗА GUILTY GEAR ISUKA? ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС ДАТЬ СЛОЖНО.



обычной. Бывшие близзардовцы, организовавшие компанию Arena.net, собираются удивить мир динамичной и яркой MMORPG Guild Wars (PC). В успехе их предприятия сомнений нет: опыт разработчиков – самый ценный актив в игровой индустрии. Брэд МакКуэйд и Стив Клавер – основатели Sigil Games Online – в свое время тоже не лаптем щи хлебали, а по кирпичикам собирали главную MMO-икону EverQuest. Теперь их новому детищу – Vanguard: Saga of Heroes (PC) – предстоит конкурировать со второй частью суперхита.

ACTION/RPG

«Рогалики» (Rogue-like проекты – по имени первой игры этого жанра), или, как их еще называют, Diablo-клоны, регулярно появляются на игровом небосводе. Весной Крис Тейлор порадует нас второй частью Dungeon Siege (PC). Братья-поляки собирают The Witcher (PC) – перспективный проект на основе движка Neverwinter Nights по мотивам знаменитых произведений Анджея Сапковского. Мы уже готовим большой материал по этой игре. Отечественная «Магия крови» (PC) стала «Темой номера» в 2004 году. На нее мы возлагаем особые надежды. Вот только релиз уже в который раз откладывается. И, наконец, на PS2 выйдет Champions: Return to Arms – продолжение удачной Champions of Norrath.

ACTION/ADVENTURE

Сезон приключенческих игр на консолях в конце февраля откроет Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2). Мы уже успели ознакомиться с американской версией и можем с уверенностью сказать, что меньше 9.5 баллов этот шедевр не получит. Хидео Кодзима в очередной раз представил великолепную сюжетную линию, сопровождающую радикально переработанный геймплей. Несильно отстает от ведущего шпионского боевика и Splinter Cell – новая часть, Chaos Theory (PC, PS2, Xbox, GC), ожидается в марте. В отличие от двух грандов жанра, Tenchu: Fatal Shadows (PS2, Xbox) посвящен средневековой Японии, где ни приборов ночного видения, ни автоматического оружия не наблюдалось. Однако основы игрового процесса всех шпионских боевиков очень схожи – надо прокрасться незамеченным мимо охранников, а затем, улучив момент, ликвидировать их одного за другим, не поднимая шума. Список релизов survival horror практически пуст, но Resident Evil 4 (в марте – на GC, в конце года – на PS2) и в одиночку может облагодетельствовать фанатов. Пожалуй, впервые в сериале произойдут действительно революционные изменения, усложняющие механику геймплея и ускоряющие бои. Сюжет игры, судя по всему, также не будет слепо следовать стандартной схеме о T-вирусе и злой корпорации Umbrella. К консольным приключениям относится также такой интересный проект, как Wanda and the Colossus (неофициальный сиквел Ico), подробнее о нем можно прочитать в нашем эксклюзивном интервью (см. «СИ» №22|175). К сожалению, его еще не раз могут отложить и в результате перенести на 2006 год.

FIGHTING

Поклонникам двухмерных файтингов европейские издательства обещают Capcom Fighting Evolution (PS2) и Guilty Gear Isuka (PS2). Мы, впрочем, вторую игру ждать не стали и приобрели еще в прошлом году американскую версию. К сожалению, продукция SNK будет представлена лишь King of Fighters: Maximum Impact (PS2; в России его будет распространять компания «1С»).
На фронте файтингов первого плана сражение за сердца геймеров будут вести Dead or Alive Ultimate (Xbox; европейский релиз намечен на январь) и Tekken 5 (PS2). Самые свежие новости о последнем: в Японии он поступит в продажу 31 марта, а в комплект с игрой войдет римейк самого первого Tekken. Конечно, Dead or Alive Ultimate уступает Tekken по сложности и продуманности системы боя (все-таки, это не новая игра, а римейк старых), но может похвастаться полноценным онлайновым режимом через Xbox Live!, который уже был по достоинству оценен американскими геймерами. Еще по слухам, в конце года может появиться аркадная версия Soul Calibur 3. Так ли это, мы почти наверняка узнаем на выставке E3 2005 в мае. Любителям серьезных симуляторов поединков может понравиться Kengo 3 (PS2). В ней одним-единственным ударом можно убить противника, однако его еще нужно суметь нанести – все как в жизни. Вторая игра серии была локализована в Европе под названием Sword of the Samurai. Сиквел, вполне возможно, получит имя Sword of the Samurai 2, но пока он анонсирован только для Японии.
Говоря о файтингах, стоит упомянуть два проекта «по мотивам»: Death by Degrees (PS2; с участием Нины Вильямс из Tekken), о котором мы немало писали, поступит в


1С:Мультимедиа
Ассоциация магазинов
Карибский Кризис
Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!
Подробности на сайте www.g5mobile.ru
• Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
• Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
• 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
• Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
• Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
• Возможность захвата вражеской техники во время боя.
• Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.
1С
G5 SOFTWARE
NIVAL INTERACTIVE
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 G5 Software. Данная игра разработана компанией G5 Software. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



КТО СМОЖЕТ ПОБЕДИТЬ ИНОПЛАНЕТЯН В AREA 51? ТОЛЬКО БРАВЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ СОЛДАТЫ!

ЦАРЬ ЗВЕРЕЙ («ВИВИСЕКТОР») ВОЗВРАЩАЕТСЯ В ЛОГОВО С ДОБЫЧЕЙ. УДАЧНАЯ ОХОТА – БУДЕТ ЧЕМ ПОЖИВИТЬСЯ!

продажу буквально на днях, а Mortal Kombat: Shaolin Monks (PS2, Xbox) доберется до геймеров к концу года. Игры такого рода редко становились хитами, эти вполне могут стать исключением.

ACTION

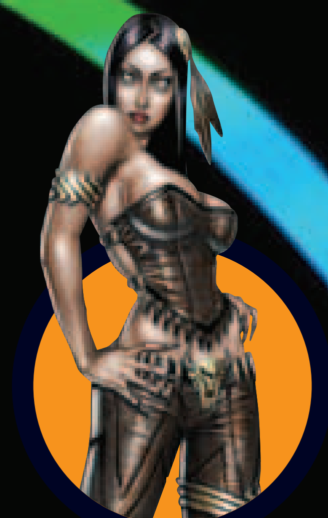
Возрождение жанра beat'em up, наблюдавшееся в 2003-2004 годах, привело к тому, что теперь хороших проектов такого рода выходит даже больше, чем во времена 16-битных консолей. Среди них – и «чистые» драки, и игры с элементами других жанров (adventure, либо RPG). Вслед за Devil May Cry 3 (PS2), о котором мы подробно рассказали на страницах этого номера, на свет появится Shadow of Rome (PS2) – очередная вариация на тему Onimusha, но в римском антураже. God of War (PS2) от одной из внутренних студий SCEA представляет собой смесь все того же Devil May Cry с Prince of Persia: Warrior Within. Линейка боевиков от Konami включает в себя Nano Breaker (PS2), вариацию на тему Crimson Sea и Dynasty Warriors. Наконец, в одном ряду с вышеупомянутыми играми стоит еще и Death by Degrees (PS2), beat' em up с элементами adventure с Ниной Вильямс в главной роли. Каждый из этих проектов потенциально может получить 8 и более баллов!

Из менее традиционных боевиков отметим Killer 7 (PS2, GC), очередную игру не-для-всех от Capcom (превью в этом номере), бескомпромиссное мочилово The Punisher (PC, PS2, Xbox) и симулятор желающего захватить Землю инопланетянина Destroy All Humans (PS2, Xbox)!

FPS

На консольном фронте намечается целая серия как портов или римейков с PC вроде Far Cry Instincts (PS2) и Doom 3 (Xbox), так и эксклюзивных проектов. Игры, относящиеся к первому варианту, чаще бывают хороши, чем плохи – если уж Call of Duty и Quake прижились на PS2, то чем хуже Far Cry? Doom 3 благодаря железу Xbox вряд ли будет сильно страдать от ухудшения качества графики, и станет отличной альтернативой Halo 2. Однако планируются и хорошие эксклюзивные проекты – от Medal of Honor: Dogs of War (PS2, Xbox, GC; об игре пока известно мало, но и так все понятно: очередной FPS о Второй мировой будет хорош) до Darkwatch: Curse of the West (PS2; самая раскрученная игра в линейке Sammy Studios) и Area 51 (PS2, Xbox). Последняя игра не слишком впечатлила нас мультиплеерной демкой на E3, однако Midway вполне может удивить продвинутым однопользовательским режимом с хорошим научно-фантастическим сюжетом. Ждем с нетерпением мы и Timesplitters: Future Perfect (PS2, Xbox, GC); вторая часть серии многими считалась лучшим консольным FPS – по крайней мере, на PlayStation 2. Все эти игры поступят в продажу в первой половине года (если, конечно, их релизы не перенесут на более поздний срок).

Отдельный разговор о писишных релизах: именно на этой платформе выходит большая часть высокотехнологичных FPS. Если разработчики из GSC в очередной раз не отодвинут дату выхода своего главного проекта, то весной мы увидим S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (PC). Отметим и еще два перспективнейших украинских шутера «Вивисектор» (PC) и You Are Empty (PC). Запомните эти названия! Искренне надеемся, что после релиза суперреалистичного проекта Brothers in Arms: Road to Hill 30 (PC) поток FPS на тему Второй мировой наконец-то иссякнет. Согласитесь, подобные проекты уже порядком поднадоели. Такая же мысль, видимо, пришла в голову и разработчикам из Digital Illusions, которые сменили театр военных действий для своего Battlefield 2 (PC). Действие популярного сетевого шутера развернется на Ближнем Востоке. Особняком стоят атмосферные FPS: F.E.A.R. (PC) – помесь японского хоррора и динамичного голливудского экшна, Pariah (PC) – проект с мощным сюжетом от разработчиков серии Unreal и Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (PC, Xbox) – игра по мотивам книг Говарда Лавкрафта. Завершим мы наш сжатый рассказ о грядущих FPS упоминанием Star Wars: Republic Commando (PC, Xbox) – тактического шутера во вселенной «Звездных войн», который не так давно засветился в рубрике «ХИТ?».



RTS

Осень 2004-го нужно назвать временем реально-временных стратегий. Действительно, такого наплыва отличных RTS не было давно. Отрадно, что и в 2005-ом поток проектов этого жанра не иссякнет. Сразу после Нового года Ensemble Studios анонсировала Age of Empires 3 (PC), слухи о которой долго бродили по Сети. Мини-превью игры вы найдете на страницах этого номера. В марте выйдет Dragonshard (PC) – RTS во вселенной Dungeons & Dragons и с D&D-механикой. Получится ли из этого что-то путное мы сказать затрудняемся. Зато точно известно, что стоит ожидать от The Settlers: Heritage of Kings (PC) – ищите рубрику «ХИТ?!» в этом но-



И ТРЕСНУЛ МИР НАПОПОЛАМ,
ДЫМИТ РАЗЛОМ.
И ЛЬЕТСЯ КРОВЬ, ИДЕТ ВОЙНА
ДОБРА СО ЗЛОМ.



И МЕРКНЕТ СВЕТ,
В УГЛАХ ПАУК ПЛЕТЕТ УЗОР,
ПО ТЕМНЫМ УЛИЦАМ ЛЕТИТ
НОЧНОЙ ДОЗОР!

ИГРОИНДУСТРИЯ И КИНОЛИЦЕНЗИИ

Игровая индустрия все больше взаимодействует с кинобизнесом. Помимо уже упомянутых в основном тексте The Matrix Online и «Ночного дозора» в 2005 году должно появиться еще несколько проектов по мотивам различных фильмов. Например, Star Wars: Revenge of the Sith (PS2, Xbox, PSP, DS, GBA). Релиз игры должен состояться одновременно с кинопремьерой третьего эпизода «Звездных войн». Не отстают и отечественные издатели с разработчиками. В самом деле, чем мы хуже-то? На горизонте маячит «Антикиллер» (PC) за авторством Qbik Intearctive, а в студиях Gaijin, Meridian'93 и Primal Software собираются выпустить чистокровный экшн и сразу две action/RPG по мотивам грядущего отечественного киноблокбастера «Волкодав». Ужас!



РЕСПУБЛИКАНСКИЙ КЛОНОСПЕЦНАЗОВЕЦ (STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO) ПОКАЗЫВАЕТ НАПРАВЛЕНИЕ, В КОТОРОМ ДВИЖЕТСЯ ИГРОИНДУСТРИЯ



РАЗУМ ПРЕДПОЛОЖИЛ, ЧТО СЕЙ МИЛЫЙ ПЕСИК – ЭТО МАГИЧЕСКИЙ ДОБЕРМАН ЗАВУЛОНА. ЛОМАЕМ ГОЛОВУ, ПРАВ ЛИ ОН...



ВЕСЕЛЫЙ ИГРОГЛАЗ

Уже сейчас заявлено несколько проектов, использующих камеру в качестве основного средства управления; наверняка другие будут анонсированы на E3. EyeToy: Antigrav (июнь) от команды Harmonix (разработчик Amplitude и Frequency) вышел в США, поэтому об игре, в принципе, все известно – это аналог SSX, где управлять спортсменом-экстремалом надо движениями собственного тела. Для выполнения головокружительных трюков достаточно легких движений рук, ног, головы. А вот EyeToy: Kinetic (март-апрель) от Sony поможет геймерам накачать реальные мускулы. В нем содержится набор рекомендованных специалистами Nike упражнений, которые необходимо выполнять перед камерой. Аэробика и танцы, карате и бокс, – со всем этим Kinetic поверхностно познакомит любителей часами сидеть в кресле с джойстиком в руках. В Европе анонсирован релиз такой замечательной штуки как EyeToy: Monkey Mania. Это сборник мини-игр, оформленных как board game (аналоги – Mario Party или Sonic Shuffle). Геймеры раскручивают рулетку, получают право продвинуться вперед на несколько клеток. В результате активируется одна из полусотни мини-игр. С учетом того, что EyeToy активно поддерживают сторонние разработчики, а производство новых проектов такого рода не занимает много времени, стоит ожидать, что за весь год их выйдет не менее десятка. А если учесть игры, где EyeToy поддерживается, но необязателен для прохождения основного режима, то и десятка два.



КТО ВЫ? НЕ УЗНАЮ ВАС В ГРИМЕ!.. КОНСТАНТИН ХАБЕНСКИЙ? КОСТЯ!



ЯПОНА МАТЬ! У ЭТОГО СУПЕРПАРНЯ ИЗ FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH ГОВОРЯЩЕЕ ИМЯ – THE RED SUN.



ЭТО НЕ ПЛОХОЙ САНТА, А СПОРТСМЕН ИЗ СИКВЕЛА FIGHT NIGHT 2004!

мере. Кроме того, можно выделить целую россыпь сиквелов: Empire Earth 2 (PC), «Блицкриг 2» (PC), Stronghold 2 (PC) и « Казаки 2: Наполеоновские войны» (PC). Рассказывать об этих проектах особого смысла нет: все они развивают идеи сверхуспешных оригиналов. Не будем мы подробно останавливаться и на Imperial Glory (PC) – об этой игре читайте в большом превью (не поленитесь перелистнуть пару страниц). А про Heroes of Annihilated Empires (PC) от GSC Game World пару слов скажем. Вся соль в названии: Heroes of Might & Magic, Total Annihilation и Age of Empires… Улавливаете? Вот ориентиры для украинской студии. Смесь, что ни говори, взрывная!

TBS И TACTICS

После всего разнообразия RTS, даже как-то неловко говорить о пошаговых стратегиях. Жанр явно находится в кризисе. Хорошо хоть дедушка Сид Мейер мастерит Sid Meier's Civilization 4 (PC), правда, далеко не факт, что проект успеют завершить в этом году. Зато точно известно, что очень скоро появится пошаговый варгейм «Massive Assault: Расцвет Лиги» (PC), а вместе с премьерой продолжения «Ночного дозора» и одноименная тактическая ролевая игра (PC). Не густо? Радуйтесь хотя бы этим крохам!

SPORTS

Что нас ожидает в ближайшее время на фронте спортивных игр? В первую очередь хотелось бы выделить продолжение прошлогоднего шедевра Fight Night 2004 под названием – Fight Night Round 2 (PS2, Xbox). Игра выглядит настолько перспективной, что прорыв прошлой части уже не удивляет. Ведь теперь появится клинч, а также возможность наносить удары и ставить блоки, не прекращая движения. Полностью сменится система комб с помощью аналогового управления, режим карьеры станет намного интереснее и разнообразнее. Ждем проект с нетерпением, ведь выходит он в марте, а это совсем скоро. Что еще ожидает нас в этом году? Помимо обновления всех известных спортивных серий NBA Live, PES, ESPN NHL и иже с ними, грядет пополнение линейки «уличных» игр от EA. Выйдет новый футбол FIFA Street (GC, PS2, Xbox), появится третья часть уличного баскетбола NBA Street V3 (GC, PS2, Xbox). Все они отличаются от своих старших собратьев более красочной графикой и динамичным геймплеем, направленным не на командные действия, а на индивидуальное мастерство игроков. Ну и, конечно, не забудем UEFA Champions League 2004-2005 (PC, GC, PS2, Xbox), отделившуюся от сериала FIFA.

RACING

Весьма урожайным на гоночные проекты будет 2005 год. Кроме новых WRC (PS2) и Formula One от Sony (PS2), нас ждут такие проекты, как Midnight Club 3: DUB Edition (PS2, Xbox), Forza Motorsport (Xbox), Enthusia Professional Racing (PS2), Top Gear RPM Tuning (PS2, Xbox), MX vs. ATV Unleashed (PS2, Xbox). Держим в уме и европейскую премьеру королевы гонок на консолях – Gran Turismo 4 (PS2). Эту игру ждали долго, надежды на нее возлагаются огромные. Скорее всего, лучшая гонка'2005 будет определена уже в начале года. Но и соперники у нее в лице Enthusia Professional Racing и Forza Motorsport уж очень грозные. Любителям гонок поаркаднее и покрасочнее рекомендуем присмотреться к Midnight Club 3: DUB Edition. В игре будут представлены только лицензированные машины и мотоциклы, совершенно новая для этого сериала тюнинговая составляющая, ну и, конечно же, яркая графика. Любителям экстрима предлагаем присмотреться к игре MX vs. ATV Unleashed. Две лучшие серии объединяются в одну игру. Это будет что-то!

OTHER

В эту категорию мы занесли специфические или мультижанровые проекты. Вот, скажем, продолжение игры про супергероев Freedom Force vs. the Third Reich (PC). То ли RTS, то ли RPG. Но проект будет выдающимся – это факт! Творения Питера Мулине стандартной классификации обычно не поддаются. А потому неудивительно, что сюда попали симулятор бога Black & White 2 (PC) и симулятор киностудии The Movies (PC, PS2, Xbox, GC). Где-то на подходе Parkan 2 (PC) – продолжение культового отечественного проекта, совмещающего в себе элементы стратегии, экшна и космического симулятора. Рецензия – в ближайших номерах. Ну и, наконец, готовится к всплытию симулятор подводной лодки Silent Hunter III (PC), разработка которого уж очень затянулась. Надеемся, февраль 2005-го – это окончательная дата релиза.



МАШИНКИ ИЗ FORZA MOTORSPORT СТОЛЬ ЖЕ КРАСИВЫ, ЧТО И ИХ АНАЛОГИ В GRAN TURISMO 4.

Конечно, на восьми страницах мы не могли рассказать абсолютно про все игры, которые появятся в 2005 году. Прошлись по самым ярким, по самым ожидаемым. Как видите, год будет насыщенным. Оно и понятно: индустрия не стоит на месте. А мы по-любому в выигрыше!



"В Нормандию я вел за собой солдат, обратно мы вернулись братьями".
Сержант Мэтт Бейкер, IOI десантный полк
BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30
"Умный, интересный, достоверный, выверенный до каждого миллиметра".
Игромания №12 2004
UBISOFT
gearbox software
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

СЛОВО КОМАНДЫ

Сегодня в нашем выпуске нечастый гость – письмо читателя, который пространно, явно подражая стилю журнальных статей, отзывается о люби

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.

1.0-1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.

2.0-2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.

3.0-3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.

4.0-4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.

5.0-5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.

6.0-6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.

7.0-7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?

8.0-8.5 – Эх… Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!

9.0-9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими святыми. Новая серия Warcraft.

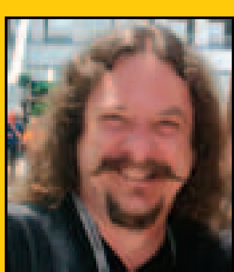
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

«Прямая речь»

Ричард «Levelord» Грей



КОМПАНИЯ:
Ritual Entertainment

ДОЛЖНОСТЬ:
Совладелец

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Солдатиков

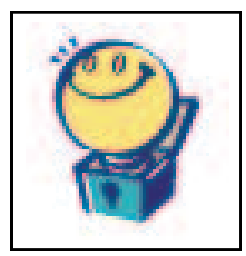
ХОББИ:
Computer games, television, vodka, everything Russian

Privet, moyee droozya! Мой дорогой брат Толли попросил меня написать заметку, на сей раз о насущных проблемах игровой индустрии. Для меня это, как обычно, большая честь.
В игровой индустрии постоянно происходит много интересного, но есть определенные вещи, которые меня беспокоят. Что хорошего? Новые технологии, связанные с текстурами – normal maps, per-pixel shading и прочие. Последние физические движки по-настоящему изумительны. Хорошая оснащенность игровых платформ позволяет создавать детализированные и проработанные уровни. Какое отличное время для игр! Но, с другой стороны, неприятно наблюдать, как многие независимые разработчики уходят из бизнеса и их место занимают большие корпорации.
Я совладелец компании Ritual Entertainment, основанной в 1996 году. Когда мы стартовали, многие игры разрабатывались небольшими командами, как наша. В настоящее время тренд далеко не в пользу независимых разработчиков. 2004 год был успешным для нас, но, по правде говоря, я просто счастлив, что нам удается выживать в этих джунглях.
Крупные компании создают отличные игры, но у небольших команд проекты получаются обычно с изюминкой. Дело не в малом количестве сотрудников, а в свободе и легкости принятия решений. В случае с большими компаниями креативность отходит на второй план. По примеру киноиндустрии, которая каждый год штампует сиквелы с небольшими изменениями, я боюсь, что игры ждет такая же участь в ближайшем будущем.
У больших компаний как будто существует шаблон, созданный на основе ранних успехов. Такой образец всегда считается «безопасным». Шаблон используется, чтобы принять решение о создании будущих проектов. Инновации и оригинальные нововведения означают риски. Независимые разработчики готовы их взять, но чем меньше таких компаний становится, тем меньше будет прорывных проектов. Я не имею в виду технологические улучшения. Речь идет о креативном подходе.

ЦИТАТА:
По примеру киноиндустрии, которая каждый год штампует сиквелы с небольшими изменениями, я боюсь, что игры ждет такая же участь в ближайшем будущем.

Smilebit

razum@gameland.ru



СТАТУС:
Геймер

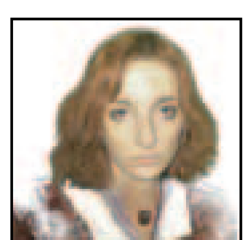
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lineage II
- Halo 2

Новогодние праздники. Наконец-то удалось более-менее нормально поиграть. Пусть третьего января я уже был на работе, все же у меня выдалось несколько свободных дней. Без страха я ринулся во власть Lineage и Halo. Если кто играет, можете поискать персонажа Tire на сервере Devianne. А шутер от Bungie нисколечко не разочаровал.

МЫ это, вот

Mushroom Cat

lotrin@tolkien.ru



СТАТУС:
Песчаное изваяние

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Prince of Persia: Warrior Within

Жизнь часто сравнивают с компьютерной игрой. И жалеют, что нет клавиши save. Глупые. Всякий студент знает, что сэйв получают в учебной части и называется он «отрывной билет». Чего мне не хватает – так это руководства по прохождению. А так сессия, все-таки, неплохая игрушка. На 7.5 по оценке «СИ».

Наш Хит-Парад

PC

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ
1	Half-Life 2
2	World of Warcraft
3	Vampire: The Masquerade - Bloodlines
4	The Sims 2
5	Rome: Total War
6	Counter-Strike: Source
7	Immortal Cities: Children of the Nile
8	«Космические рейнджеры 2»
9	FlatOut
10	Sid Meier's Pirates!

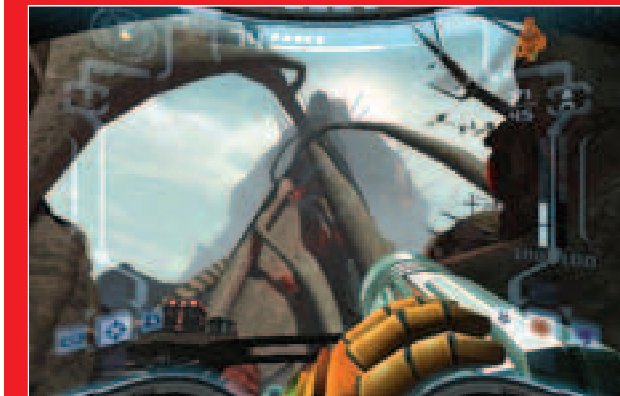
КОНСОЛИ

#	НАЗВАНИЕ ИГРЫ	ПЛАТФОРМА
1	Prince of Persia: Warrior Within	PS2, GC, Xbox
2	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2
3	Metroid Prime 2: Echoes	GC
4	Jak 3	PS2
5	Ratchet & Clank 3	PS2
6	Halo 2	Xbox
7	Burnout 3	PS2, Xbox
8	Ace Combat 5: Squadron Leader	PS2
9	Pikmin 2	GC
10	Call of Duty: Finest Hour	PS2

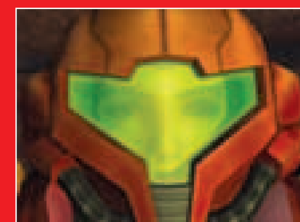
GAMEPOST

СТРАНА ИГР БЛАГОДАРИТ МАГАЗИН E-SHOP.RU ЗА ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ИГРЫ

ИГРА НОМЕРА







Metroid Prime 2: Echoes стр.96

Это отнюдь не классический FPS в духе Half-Life 2 или Doom 3, а скорее альтернативный взгляд на жанр. Классический хит Nintendo получил в 2003 году достойное продолжение на GameCube; сиквел также оправдал все ожидания.

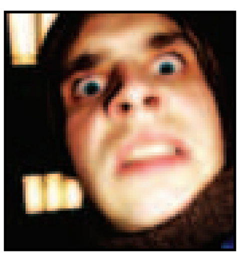
- **ГРАФИКА:** Великолепный дизайн персонажей и мощный графический движок позволяют Metroid Prime 2: Echoes на равных соперничать с Halo 2.
- **СЮЖЕТ:** История о том, как Самус Аран бродила по миру, поделенному на темное и светлое измерение, весьма интересна.
- **ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ:** Самый громкий хит GameCube в 2004 году. Рекомендуем к покупке.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе nVidia и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce FX, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

Алик «Jmurik» Вайнер

alik@gameland.ru



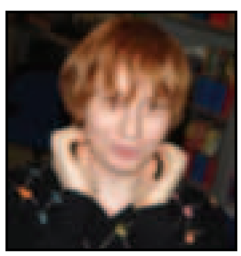
СТАТУС: Злой

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- какой там играть?..

Сижу, что-то делаю, делаю... Еще, оказывается, один спец не сверстан... Казалось бы, день сдачи уже прошел, а работы еще непочатый край... А все почему? Потому что Врена размыло... Размытый он стал, и работает так же – размыто. И если резкости... т.е. резко не соберется, то к следующему номеру его разма... нет! – смоет!

Константин «Wren» Говорун

wren@gameland.ru



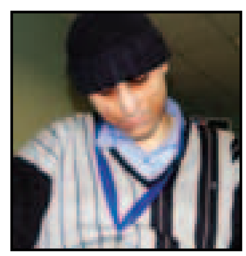
СТАТУС: Стелс-чибик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Metal Gear Solid 3
- Ace Combat 5

В своей новой игре Кодзима признался, что
1) Понимает, что Райдена все ненавидят.
2) Да, Райден был добавлен в MGS2 издевательства ради. И в MGS3 – тем паче.
3) Да, Райден – голубой.
А еще я узнал, что такое «яблоко молоко» (ударение на второй слог в обоих словах) и получил массу информации о старом кино.

Алексей «Chikitos» Ларичкин

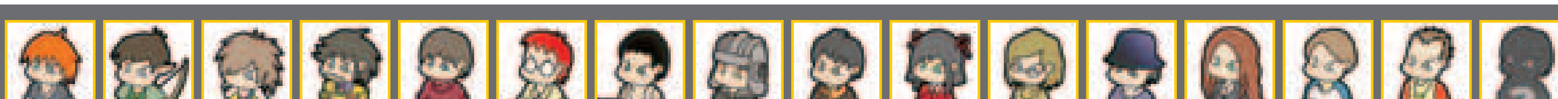
chikitos@gameland.ru



СТАТУС: Пессимист

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- World of Warcraft
- Massive Assault Network

Надеюсь, вы ударно отметили праздники. Я же в новогоднюю ночь просто спал. Два номера за 2005 год подкосили мой организм. Третий добил окончательно. Врен, я смотрю, не такой жизнерадостный, как раньше. Да и остальные тоже... Как мы будем делать четвертый номер, я не знаю. Может, откроется второе дыхание?



Полосатый

polosatiy@gameland.ru



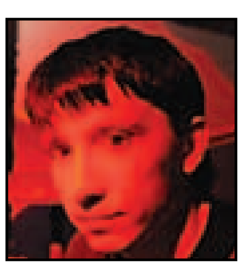
СТАТУС: Завоеватель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Age of Empires

Всего месяц остался до моего первого международного чемпионата по Painkiller, который пройдет в Турции. Эх, пора браться за ум и приступать к тренировкам. Осталось только перебороть лень и пройти первую Age of Empires (где я вообще нарыл этот раритет?). В общем, все как обычно – никогда не знаешь, на что подсядешь.

Анатолий Норенко

spoiler@gameland.ru



СТАТУС: Poisoned

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Resident Evil 0
- Resident Evil

Друзья, если вы собираетесь посетить «КРИ» в апреле этого года, не проходите мимо стенда нашего издательства! Нашим специальным гостем будет Ричард «Levelord» Грей собственной персоной – на протяжении трех дней главный любимец российских геймеров будет общаться с посетителями и раздавать автографы! Не пропустите!

Юрий «Ворон» Левандовский

voron@gameland.ru



СТАТУС: Механик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- ToCA Race Driver 2
- Сборка велосипеда

Да, сдавать первый номер в новом году ничуть не легче, чем последний в уходящем... Зато в праздники потратил все свои сбережения на полный апгрейд байка и играл в самую интересную головоломку нового года – «собери велик сам». Незабываемое удовольствие от установки вилки и картетки с шатунами вам обеспечено!

КИБЕРДЕМОН НА СТОЛЕ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Рассказывая в одном из своих обзоров об игре Sid Meier's Pirates!, я упомянул, что те сцены, где мы видим главного героя крупным планом, напоминают The Sims 2. Но надо еще добавить, что система морских путешествий, битв кораблей и наземных баталий здорово похожа на механику настольной игры.

Я легко могу представить себе большую карту Карибского моря, лежащую на ковре посреди гостиной, а вокруг нее шестерых игроков не столь уж юного возраста, передвигающих миниатюрные парусники и кидающих кубики, чтобы определить, кто кому продырявил борт или снес мачту. Один из них, сидящий ближе всего к коробке с игрой, наверняка время от времени достает из нее кораблики – то ли любуясь работой художников-моделистов, то ли потому, что ему просто хочется что-то вертеть в пальцах. Самое забавное, что настольная игра Sid Meier's Pirates! уже находится в разработке. На первый взгляд это выглядит, как попытка компании Eagle Games примазаться к славе дедушки Мейера и его игр. Ну чем картонно-пластмассовая «настолка» может быть лучше продукта высоких технологий?

Первое, что приходит в голову в качестве ответа, – это возможность играть с друзьями. В проектах, похожих на Pirates! (или, например, на «Космических рейнджеров»), где героя окружают не стада монстров, но подобные ему персонажи, порой очень хочется, чтобы они были не просто блоками оперативной памяти, а реальными, знакомыми людьми. Чтобы было интересно захватить корабль коварного корсара Кортеса не только потому, что он везет много золота, а еще и потому, что этот Кортес – твой сосед Коля, который, в общем-то, неплохой парень, но уж очень задается. Впрочем, настолка – это еще и способ познакомиться с новыми, интересными людьми. Игра иногда больше сближает, чем пиво. Правда, можно легко совместить и то и другое.

Виден невооруженным глазом и недостаток настолок: поиграть в одиночку у вас при всем желании не получится...

Замечу, что Sid Meier's Pirates! – не первый опыт Eagle Games в деле воплощения компьютерных игр в пластике и картоне. «Орлы» уже выпустили настольные Age of Mythology и Civilization. Думаю, вы помните, что компьютерные прототипы этих проектов изначально поддерживают многопользовательский режим. Более того, многие критично отзываются о сбалансированности «вторичных продуктов» от Eagle Games. Да, правила исходных игр пришлось изменить, чтобы адаптировать их к ограниченной вычислительной мощности человеческого мозга и специфике некомпьютеризованных развлечений. Но! Второй плюс настольных игр – они очень легко модифицируются. Достаточно устно сформулировать (или отменить) правило, чтобы в дальнейшем играть, пользуясь (или не пользуясь) им. Захотели вы позаимствовать киндер-сюрпризных бегемотиков из коллекции младшей сестры, чтобы использовать их как новый вид юнитов, – пожалуйста. Решит ли это проблемы с балансом или нет, зависит только от вас, но, по крайней мере, вы будете чувствовать себя хозяином ситуации. Да и оттачивать правила удобнее, обсуждая их изменения с другими игроками. Руководствуясь обычным здравым смыслом, можно легко избежать ситуаций, которые в случае с компьютерной игрой квалифицировались бы как «баги». Настольные игры не зависают! Справедливости ради скажем, что их также весьма нелегко сохранять, поэтому каждую партию приходится играть с начала до конца в один заход (по необходимости с перерывами на чаепитие).

Третье преимущество настольных игр – их осязаемость. Человечество выросло на игрушках, которые можно взять в руки. Компьютерная же игра как материальный объект представляет собой пластмассовый блин с дыркой, который, даже будучи вставленным в компьютер, порождает лишь зримые и слышимые образы. Будь монстр из Doom 3 хоть трижды ужасно-распрекрасным, мы не можем взять его в руки и потрогать. Впрочем, фанаты Doom могут возрадоваться: компания Fantasy Flight Games, вслед за настольным Warcraft, выпустила Doom: The Boardgame, тактическую игру в духе Space Hulk. В коробке с игрой вы найдете команду космических спецназовцев и многих монстров из новейшего шутера, включая здоровенного кибердемона. А в комплект настольной «Цивилизации» входят целых семь сотен юнитов шестнадцати видов. Хватит и поиграть, и на монитор поставить.

Но все-таки главное предназначение настольных игр – это обычное человеческое общение. Люди встречаются, чтобы весело и интересно провести свободное время. В игре по сети зачастую человек-соперник служит лишь заменой искусственного интеллекта, но когда игроки находятся в физической досягаемости друг от друга, лицом к лицу – здесь, кроме ума, играют роль и эмоции, жесты и выражения лиц, отношения играющих между собой. Кроме того, большинство настолок буквально вынуждает активно общаться друг с другом: чтобы одержать победу, и поторговаться придется, и альянсы заключить, и действия с союзниками скоординировать. Впрочем, если за столом собрались друзья, уже не так важно, кто выиграет и кто проиграет. Компьютерные игры пока еще не дали людям такой возможности делиться положительной энергией.

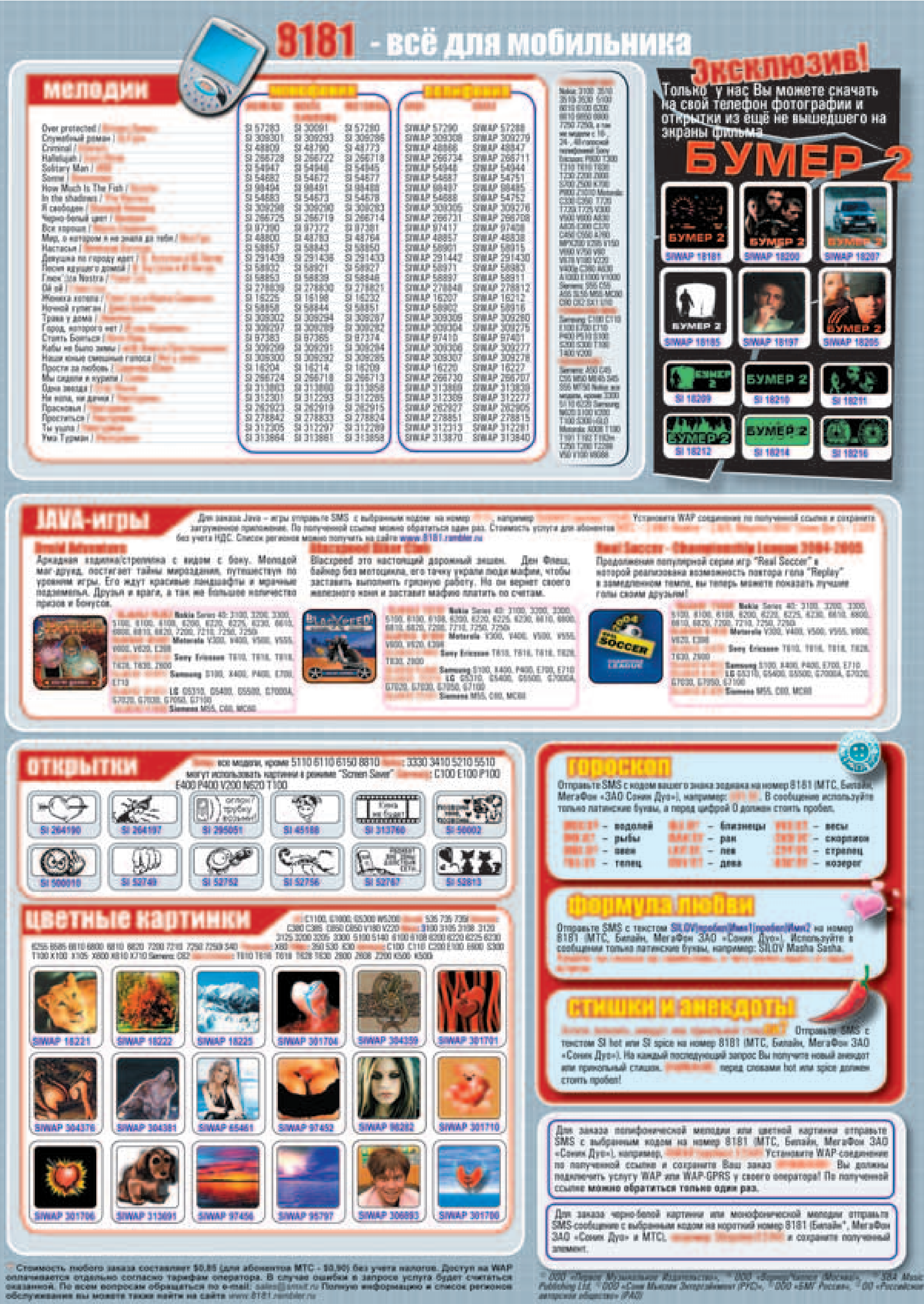
Вам надоело, что вас считают стереотипным геймером-затворником? Оторвитесь от монитора и созовите друзей на партию в Doom. Думаю, ваши знакомые сгорят от зависти, когда после этой вечеринки вы расскажете им, что играли в Doom за монстров, а каждый космический морпех принес с собой по две бутылки пива. ■

Сайт Eagle Games:
http://www.eaglegames.net
Здесь вы можете найти информацию об играх компании, а также правила некоторых из них (в частности, Civilization и Age of Mythology) в формате pdf.

Сайт Fantasy Flight Games:
http://www.fantasyflightgames.com

Обзор игры Doom: The Boardgame:
http://www.boardgamegeek.com/article/73821





8181 - всё для мобильника
мелодии
Over protected /
Служебный роман /
Criminal /
Hallelujah /
Solitary Man /
Sonne /
How Much Is The Fish /
In the shadows /
Я свободен /
Черно-белый цвет /
Все хорошо /
Мир, о котором я не знала до тебя /
Настасья /
Девушка по городу идет /
Песня идущего домой /
Глюк'Oza Nostra /
Ой ой /
Женька хотела /
Ночной хулиган /
Трава у дома /
Город, которого нет /
Стоять Бояться /
Кабы не было зимы /
Наши юные смешные голоса /
Прости за любовь /
Мы сидели и курили /
Одна звезда /
Ни кола, ни двора /
Прасковья /
Проститься /
Ты ушла /
Ума Турман /
SI 57283 SI 30091 SI 57280 SIWAP 57290 SIWAP 57288
SI 309301 SI 309293 SI 309286 SIWAP 309308 SIWAP 309279
SI 48809 SI 48790 SI 48773 SIWAP 48866 SIWAP 48847
SI 266728 SI 266722 SI 266718 SIWAP 266734 SIWAP 266711
SI 54947 SI 54948 SI 54945 SIWAP 54948 SIWAP 54944
SI 54682 SI 54672 SI 54677 SIWAP 54687 SIWAP 54751
SI 98494 SI 98491 SI 98488 SIWAP 98497 SIWAP 98485
SI 54683 SI 54673 SI 54678 SIWAP 54688 SIWAP 54757
SI 309298 SI 309290 SI 309283 SIWAP 309305 SIWAP 309276
SI 266725 SI 266719 SI 266714 SIWAP 266731 SIWAP 266708
SI 97390 SI 97372 SI 97381 SIWAP 97417 SIWAP 97408
SI 48800 SI 48783 SI 48764 SIWAP 48857 SIWAP 48838
SI 58857 SI 58843 SI 58850 SIWAP 58901 SIWAP 58915
SI 291439 SI 291436 SI 291433 SIWAP 291442 SIWAP 291430
SI 58932 SI 58921 SI 58927 SIWAP 58971 SIWAP 58983
SI 58853 SI 58839 SI 58846 SIWAP 58897 SIWAP 58911
SI 278839 SI 278830 SI 278821 SIWAP 278848 SIWAP 278812
SI 16225 SI 16198 SI 16232 SIWAP 16207 SIWAP 16212
SI 58858 SI 58844 SI 58851 SIWAP 58902 SIWAP 58916
SI 309302 SI 309294 SI 309287 SIWAP 309309 SIWAP 309280
SI 309297 SI 309289 SI 309282 SIWAP 309304 SIWAP 309275
SI 97383 SI 97365 SI 97374 SIWAP 97410 SIWAP 97401
SI 309299 SI 309291 SI 309284 SIWAP 309306 SIWAP 309277
SI 309300 SI 309292 SI 309285 SIWAP 309307 SIWAP 309278
SI 16204 SI 16214 SI 16209 SIWAP 16220 SIWAP 16227
SI 266724 SI 266718 SI 266713 SIWAP 266730 SIWAP 266707
SI 313863 SI 313860 SI 313858 SIWAP 313869 SIWAP 313839
SI 312301 SI 312293 SI 312285 SIWAP 312309 SIWAP 312277
SI 262923 SI 262919 SI 262915 SIWAP 262927 SIWAP 262905
SI 278842 SI 278833 SI 278824 SIWAP 278851 SIWAP 278815
SI 312305 SI 312297 SI 312289 SIWAP 312313 SIWAP 312281
SI 313864 SI 313861 SI 313858 SIWAP 313870 SIWAP 313840
Эксклюзив!
Только у нас Вы можете скачать на свой телефон фотографии и открытки из ещё не вышедшего на экраны фильма
БУМЕР 2
SIWAP 18181 SIWAP 18200 SIWAP 18207
SIWAP 18185 SIWAP 18197 SIWAP 18205
SI 18209 SI 18210 SI 18211
SI 18212 SI 18214 SI 18216
JAVA-игры
Для заказа Java – игры отправьте SMS с выбранным кодом на номер , например . Установите WAP соединение по полученной ссылке и сохраните загруженное приложение. По полученной ссылке можно обратиться один раз. Стоимость услуги для абонентов без учета НДС. Список регионов можно получить на сайте www.8181.rambler.ru
Аркадная ходилка/стрелялка с видом с боку. Молодой маг-друид, постигает тайны мироздания, путешествуя по уровням игры. Его ждут красивые ландшафты и мрачные подземелья. Друзья и враги, а так же большое количество призов и бонусов.
Nokia Series 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i
Motorola V300, V400, V500, V555, V600, V620, E398
Sony Ericsson T610, T616, T618, T628, T630, Z600
Samsung S100, X400, P400, E700, E710
LG G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100
Siemens M55, C60, MC60
Blackpeed это настоящий дорожный экшен. Ден Флеш, байкер без мотоцикла, его тачку украли люди мафии, чтобы заставить выполнить грязную работу. Но он вернет своего железного коня и заставит мафию платить по счетам.
Nokia Series 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i
Motorola V300, V400, V500, V555, V600, V620, E398
Sony Ericsson T610, T616, T618, T628, T630, Z600
Samsung S100, X400, P400, E700, E710
LG G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100
Siemens M55, C60, MC60
Продолжение популярной серии игр "Real Soccer" в которой реализована возможность повтора гола "Replay" в замедленном темпе, вы теперь можете показать лучшие голы своим друзьям!
Nokia Series 40: 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i
Motorola V300, V400, V500, V555, V600, V620, E398
Sony Ericsson T610, T616, T618, T628, T630, Z600
Samsung S100, X400, P400, E700, E710
LG G5310, G5400, G5500, G7000A, G7020, G7030, G7050, G7100
Siemens M55, C60, MC60
открытки
все модели, кроме 5110 6110 6150 8810 : 3330 3410 5210 5510 могут использовать картинки в режиме "Screen Saver" : C100 E100 P100 E400 P400 V200 N620 T100
SI 264190 SI 264197 SI 295051 SI 45168 SI 313760 SI 50002
SI 500010 SI 52749 SI 52752 SI 52756 SI 52767 SI 52813
цветные картинки
SIWAP 18221 SIWAP 18222 SIWAP 18225 SIWAP 301704 SIWAP 304359 SIWAP 301701
SIWAP 304376 SIWAP 304381 SIWAP 65461 SIWAP 97452 SIWAP 98282 SIWAP 301710
SIWAP 301706 SIWAP 313691 SIWAP 97456 SIWAP 95797 SIWAP 306893 SIWAP 301700
гороскоп
Отправьте SMS с кодом вашего знака зодиака на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон «ЗАО Соник Дуо»), например: . В сообщении используйте только латинские буквы, а перед цифрой 0 должен стоять пробел.
– водолей – близнецы – весы
– рыбы – рак – скорпион
– овен – лев – стрелец
– телец – дева – козерог
формула любви
Отправьте SMS с текстом SILOV(пробел)Имя1(пробел)Имя2 на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»). Используйте в сообщении только латинские буквы, например: SILOV Masha Sasha.
стишки и анекдоты
Отправьте SMS с текстом SI hot или SI spice на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»). На каждый последующий запрос Вы получите новый анекдот или прикольный стишок. перед словами hot или spice должен стоять пробел!
Для заказа полифонической мелодии или цветной картинки отправьте SMS с выбранным кодом на номер 8181 (МТС, Билайн, МегаФон ЗАО «Соник Дуо»), например, . Установите WAP-соединение по полученной ссылке и сохраните Ваш заказ . Вы должны подключить услугу WAP или WAP-GPRS у своего оператора! По полученной ссылке можно обратиться только один раз.
Для заказа черно-белой картинки или монофонической мелодии отправьте SMS-сообщение с выбранным кодом на короткий номер 8181 (Билайн*, МегаФон ЗАО «Соник Дуо» и МТС), и сохраните полученный элемент.
* Стоимость любого заказа составляет $0,85 (для абонентов МТС - $0,90) без учета налогов. Доступ на WAP оплачивается отдельно согласно тарифам оператора. В случае ошибки в запросе услуга будет считаться оказанной. По всем вопросам обращаться по e-mail: sales@ Полную информацию и список регионов обслуживания вы можете также найти на сайте www.8181.rambler.ru

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

АСОЦИАЛЬНЫЕ БОЕВИКИ



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В дискуссиях о жестоких видеоиграх противники этого явления чаще всего выглядят полными идиотами, не умеющими или не желающими понять, что вредно для умов подрастающего поколения, а что – не столь вредно; или вредно ровно в той же степени, что и допущенные к показу детям кинофильмы. Однако есть проекты, не столь кровавые и жестокие, но куда более опасные для моральных основ общества.

История асоциальных боевиков неразрывно связана с компанией Rockstar. Нечто подобное выходило и раньше (вспомните Carmageddon), но боевик Grand Theft Auto доказал всему миру, что настоящий, бескомпромиссный, серьезный симулятор преступника может стать очень популярным среди геймеров. Клон Crazy Taxi «про контрабандистов» в лице Smuggler's Run, искаженный «Бегущий человек» Стивена Кинга под названием Manhunt, анархический боевик State of Emergency – все это Rockstar. Специалистом по играм такого рода постепенно становится студия VIS Entertainment. Помимо State of Emergency 2 для Rockstar она сейчас готовит NARC для Midway (это издательство выбрано потому, что ему принадлежат права на оригинальный аркадный хит восьмидесятых годов).

К жестокости тема разговора имеет слабое отношение. Геймеры, как правило, воспринимают реалистичные сцены убийства, наличие крови, отрубленных кусков тел, возможность убивать полицейских от лица террористов отнюдь не как некое важное послание, несущее в себе зерна идеологии. Для них это просто демонстрация возможностей программистов и дизайнеров. «Они смогли сделать так, что враг после попадания пули правильно оседает на землю», «у них в игре много крови, она красиво стекает со стен». Красота, зрелищность – вот что видят геймеры в Mortal Kombat, а не пособие для маньяков-расчленителей. Реалистичность они видят в Counter-Strike, а не возможность тренировать навыки террориста. Напротив, куда больше вреда несут фильмы и игры «без крови», где герой ударами меча может разбросать десяток врагов, не отрубив ни одному из них конечность. Если ребенка долго убеждать в том, что убийство не сопровождается отвратительными последствиями (кровь, выпадающие из живота кишки, агония умирающего), то он как раз и может решить, что пустить нож в ход в качестве аргумента в пустячном споре – вполне допустимое действие; в этом смысле фильм «Королевская битва» полезнее одобренных для показа детям голливудских боевиков. Жестокие игры просто показывают, что бывает «плохо», а не только «хорошо». И это правильно.

Асоциальные проекты – это другое. В них геймера усердно убеждают в том, что «плохо» – это и есть «хорошо». В этом смысле чудовищной является продукция отечественного кинематографа последних лет. Убивающий невинных, в общем-то, людей герой фильма «Брат-2» не страдает от угрызений совести, и при этом сценаристами позиционируется как положительный персонаж. Конечно, любой американский супермен, разносящий полгорода для того, чтобы прикончить злодея, наверняка калечит немало мирных жителей, но это либо остается за кадром, либо удачно обыгрывается – как в «Терминаторе 2». Киберпанковская литература изобилует работами, где «плохо» и «хорошо» равнозначны, а героями становятся киллеры, бандиты, проститутки, однако читателю всегда оставлено право самому решить, как относиться к их деятельности, – однозначных рецептов никто не предлагает. Популярный фильм «Бойцовский клуб», равно как и «Королевская битва 2», фактически предлагает уничтожить современный миропорядок методами террора, однако зритель-интеллектуал воспримет эти идеи как пищу для размышлений, не более того. Бандитская романтика «Бригады» или Grand Theft Auto, увы, неистребима, проста как пробка и очень удобна для восприятия «как есть» – своего рода детская кашка асоциальности.

Собственно убийства и секс – красные тряпки для политиканов – давно уже не являются действительно сильным средством воздействия на умы геймеров. Наркотики, проституция, терроризм – вот темы для асоциальных боевиков. Пока что некоторые игры предлагают своего рода моральный выбор – например, в NARC наркотики можно и не принимать, а в Grand Theft Auto есть честные способы заработать на жизнь. А терроризм в State of Emergency слишком уж мультяшен и условен. Но разработчики идут дальше – показателен пример Dealer – Chronic, Pills & Coke от малоизвестной студии Nagual, где геймеру безальтернативно предлагается отыгрывать роль наркодилера. И это, сами понимаете, уже никакие не fatality в Mortal Kombat.

КАК МОИ КОЛЛЕГИ ОТНОСЯТСЯ К АСОЦИАЛЬНЫМ ИГРАМ?

■ Игорь Сонин:
Это отвратительно. GTA есть за что любить помимо ее сомнительной тематики, но в большинстве своем асоциальные игры делают те, кому слабо изобрести качественный геймплей, не основанный на простейшей (и самой естественной, ага) форме взаимодействия – насилии.

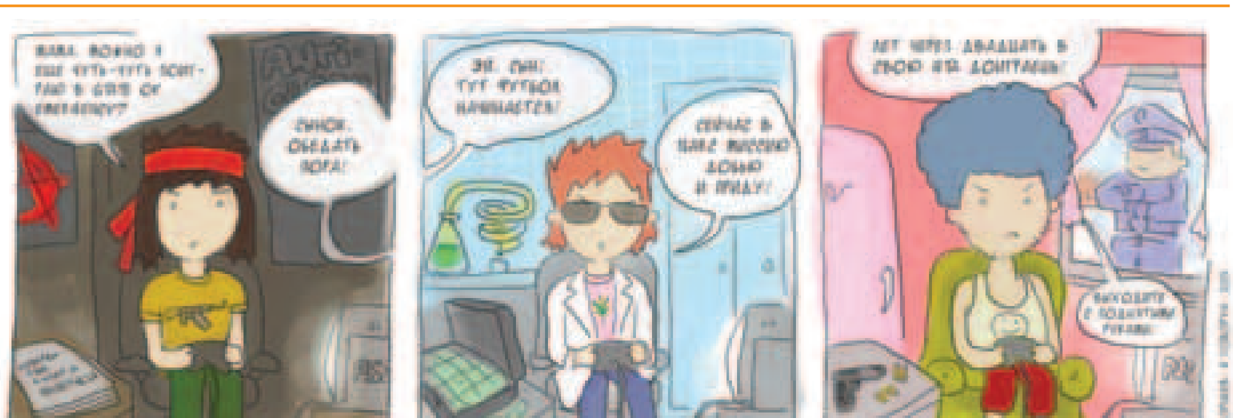
■ Spriggan:
Отношусь так же отрицательно, как к современной отечественной кинопродукции, в которой возносится бандитская «романтика». Не спорю, там оригинальный и выверенный геймплей, но уже из-за одной этой тематики играть почему-то не тянет.

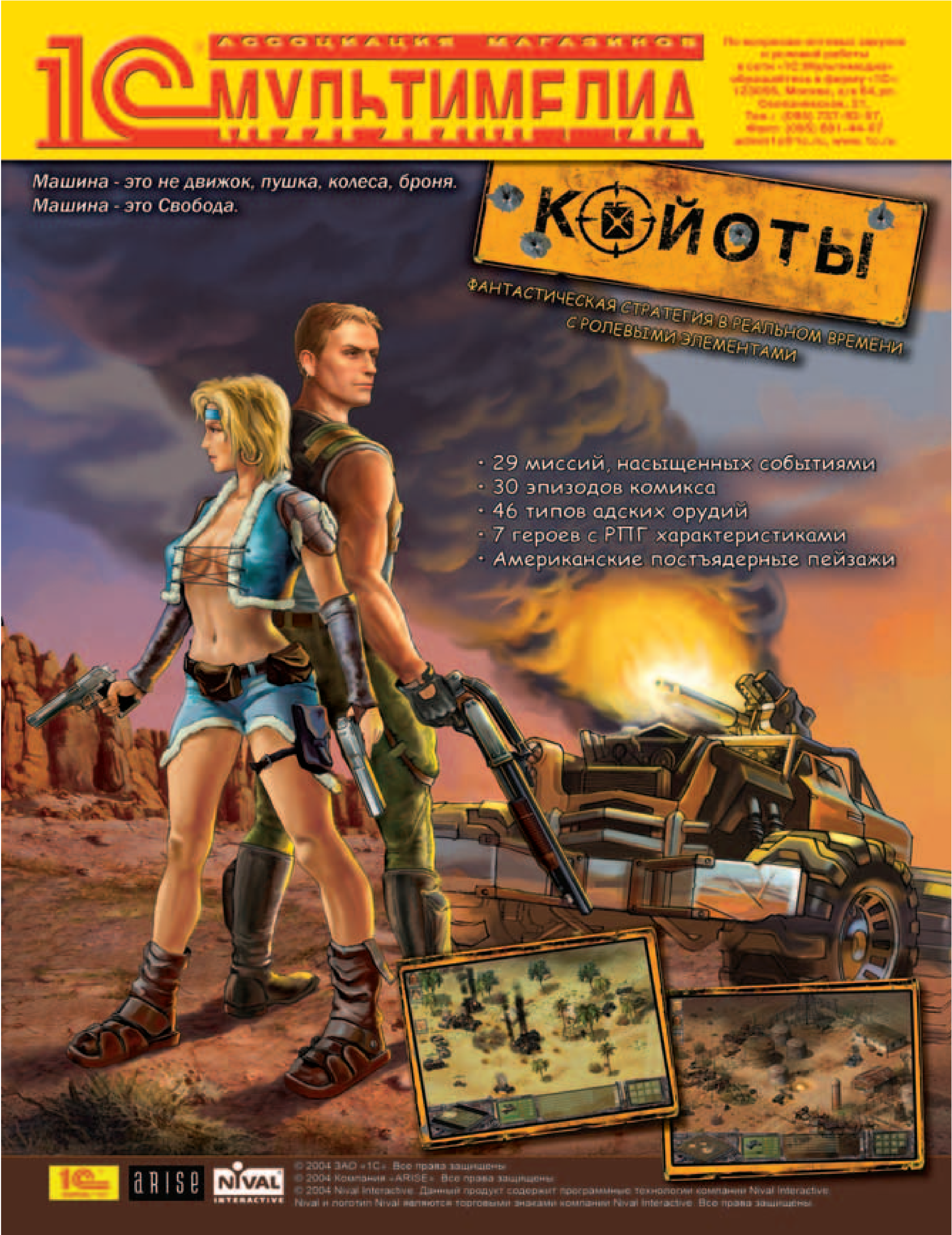
■ Анатолий Норенко:
Равнодушно. Это всего-навсего «правила игры».
Другой вопрос, что игроки зачастую отождествляет себя с главным героем.

■ Алексей Ларичкин:
Отлично. Я, как поклонник киберпанка, обожаю асоциальных типов, хотя в жизни с ними не хочу встречаться... А вот поиграть за них – всегда готов.

■ Яна Сугак:
Положительно. Если человек свернет с пути добропорядочного гражданина, поиграв в Grand Theft Auto, – туда ему и дорога, мне его ничуть не жалко. Запрещать асоциальные боевики вредно. Мне нужен весь спектр игровой продукции, я хочу испытать ощущения, недоступные в реальной жизни. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

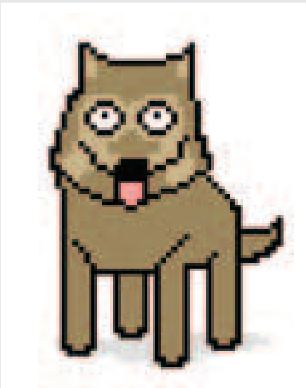




АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.
Машина - это Свобода.
КОЙОТЫ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ
• 29 миссий, насыщенных событиями
• 30 эпизодов комикса
• 46 типов адских орудий
• 7 героев с РПГ характеристиками
• Американские постъядерные пейзажи
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2004 Компания «ARISE». Все права защищены
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧИТЕРЫ



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Как и все порядочные любители аниме, я активно тяну предмет обожания из сети в виде цифровых фэнсубов. Нарезаю на болваночки, нумерую, складываю в коробочки и ставлю на полочку в надежде когда-нибудь, когда стану богатым праздным лежебокой, посмотреть все эти сотни сотен серий, OVA и полнометражников. Оказывается, не так уж просто выкроить десяток свободных часов на просмотр стандартного аниме-сериала. Тут, вон, даже Xenosaga для PS2 с месяц запечатанная лежала – подступиться некогда было. Да и страшно. Минимум ведь тридцать часов игры. Роскошь почти непозволительная, при нашей-то профессии.

Лучше присядьте, сейчас будет мегакомпромат на всю мировую игровую журналистику. А? Сами скажете? Чточто? «Они не играют в игры?». Ну вот, сдули мне сенсацию. Да нет, мы-то играем, конечно. Только все больше с кодами, читами, трейнерами и через заботливо предоставленное разработчиками debug-меню. Чтоб где-нибудь под рукой – вечная жизнь, обойма continue и патронов полный бак. Не говоря уж о свободном выборе уровня, это вообще вещь обязательная. Хочешь жить – умей вертеться. Прежде чем предавать игрожур (омерзительное словечко, не находите?) всего мира анафеме, попробуйте войти в положение. При высокой загруженности на одного автора приходится пять-восемь рецензий в месяц. Каждая рецензия – это одна-две-три страницы текста, где требуется как можно нагляднее представить читателю особенности того или иного проекта. Добавьте сюда несколько превью, часто готовящихся на основе знакомства с предварительным игровым кодом. Если пишущий амбициозен, простыми рецензиями и превьюшками он не ограничивается, работая также над обзорными, аналитическими материалами, статьями по истории игр – а они требуют тщательного поиска и сопоставления фактов. Есть, наконец, такая штука, как авторские колонки вроде той, что вы сейчас читаете, – без отраженного там геймерского опыта им грош цена. Играть, в общем, приходится много. Однако тут есть одна важная оговорка, вплотную подводящая нас к тезису номер два.

Тезис номер два: журналисту, пишущему об играх, совершенно не обязательно уметь хорошо играть. Желательно, но не обязательно. Мы, знаете ли, не спортсмены-разрядники, гонимся не за High Score, а за качеством журнальных публикаций. По оным публикациям совершенно не видно, прошли ли вы каждый уровень с максимально высоким рейтингом или усиленно пользовались читами, да это никому и не нужно видеть. Главное – оценить все нюансы игры и постараться как можно более адекватно рассказать о них в статье. Иногда обойтись без использования *спецсредств* не получается в принципе: так, например, было с рецензией на русскоязычную версию Killzone, диск с предфинальной версий которой мы получили всего за два дня до сдачи номера в печать. У меня просто физически не было времени проходить игру «по-честному» – поэтому пришлось прибегнуть к услугам специально встроенной для нужд разработчиков и прессы «переключалки этапов», о которой нам, естественно, не замедлили сообщить. Учитывая темп подготовки публикаций, к подобным вещам начинаешь относиться как к части работы. Чрезмерно увлекаться «божественными» возможностями, выставляя полную неуязвимость и проходя сквозь уровни как нож сквозь масло, тоже не стоит: это мешает прочувствовать внутреннюю ритмику игры, заложенную авторами в основу прохождения без читов. Но тут уж каждый рецензент волен поступать в соответствии со своими принципами; а проницательный читатель, думаю, всегда поймет, каким способом прохождения руководствовался автор той или иной статьи.

Развиваем тему недостатка времени, возвращаясь к затронутому в начале аниме. В числе свежих фэнсубов скачал два эпизода Xenosaga: The Animation, нового анимационного телесериала от Namco и студии Toei. Любопытно, что авторы отказались от пути, избранного создателями аниме .hack или Zone of Enders: вместо того, чтоб сочинить оригинальную историю, дополняющую игровой сюжет, они максимально «близко к тексту» (насколько можно судить по первым двум сериям, конечно) экранизируют Episode I: Der Wille Zur Macht. Ценность такого подхода для геймеров сомнительна: разумеется, есть своя прелесть в том, чтобы увидеть KOS-MOS, Сион и других героев воплощенными в аниме, но сюжетная линия при этом автоматически лишается любых сюрпризов. Надеюсь, в дальнейшем повествование все же обретет какую-то «альтернативность» игровому сценарию, иначе совершенно непонятно, зачем я трачу на данное произведение свой сетевой трафик.

Зато уже сейчас ясно, что я охотно потрачу свое время на скачивание и просмотр самой долгожданной хохмы последних месяцев – самопального фильма по сюжету Silent Hill 2, снятого фэнами игры из Омска. Один только трейлер, который можно найти по ссылкам на форуме http://www.silenthill.ru, приводит в состояние буквально истерическое: когда за дело берутся люди, истово обожающие творение Konami и не имеющие ровно никакого опыта съемок, монтажа, озвучки и пост-производства, результат просто не может не восхитить любого ценителя качественного трэша. Кадры, где героев с отчетливо рязанскими физиономиями преследует двухметровая какашка в целлофановом пакете, достойны включения в сокровищницу мировых экранизаций видеоигр. Проходимцу Уве Боллу такое и не снилось. Ждем релиза! ■





НЕРЕАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ РЕАЛЬНЫХ БРАТКОВ.
ПАЦАНЫ
НЕ ПЛАЧУТ
УБИЙСТВЕННО СМЕШНОЙ МИСТИЧЕСКО-БАНДИТСКИЙ КВЕСТ ДЛЯ ПРАВИЛЬНЫХ ИГРОКОВ!
L'Art
©2005 «L'Art» All rights reserved. ©2005 «Game Factory Interactive» All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Паблишинг»
Все права защищены. • www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 211-10-11, 967-15-80.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 979-55-59, а также на форуме по адресу:
http://www.russobit-m.ru/forums
GFi
GAME FACTORY INTERACTIVE
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru

Metroid Prime 2: Echoes

Девушка в блестящем бронекостюме вернулась! Просто констатируем факт: Retro Studios прыгнула выше головы.

ПЛАТФОРМА:	GameCube
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Retro Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	GameCube

ОНЛАЙН:
http://www.metroid.com



РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

От первой Metroid Prime в свое время ничего особо выдающегося не ждали – сомнения касательно перехода в 3D усугублялись странным фактом, что над игрой трудилась абсолютно «зеленая» команда. А шедевр взял да и вышел. Но даже после такой неожиданности будущее сериала представлялось весьма туманным: все же авторы были новичками в игровой индустрии, а в пресс-релизах Metroid Prime 2: Echoes (далее – просто MP2) говорилось о кардинальных изменениях в концепции геймплея. Большинство сиквелов редко достигают уровня оригинала, так что никаких гарантий качества следующего проекта техасской студии не было. Однако рады вам сообщить, что американцы и в этот раз приятно удивили даже самых дремучих пессимистов, тем самым окончательно доказав свой профессионализм. Как вы думаете, почему только сейчас об игре рассказываем? Оторваться не могли!

В этот раз нашу любимицу Самус Аран (Samus Aran) занесло на планету Аэтер (Aether). Галактическая федерация поручила охотнице важное задание – узнать, что же произошло с без вести пропавшим взводом солдат. Совершив немягкую посадку и найдя разбитый шаттл, девица железной наружности выясняет, что отряд был подчистую разгромлен ордой мерзопакостных монстров, появившихся из ниоткуда. Спустя немного времени, героиня встречает инопланетянина, из уст которого мы слышим рассказ о нелегкой судьбе планеты. Все началось с момента, когда упавший метеор рассек мир на два измерения – светлое и темное. Первое, близкое к изначальному облику двухцветной земли, населено расой луминотов (Luminoth), в то время как темное подпространство оккупировали инги (Ing) – свирепые существа, жаждущие разрушения. Чтобы помочь мирным жителям Аэтера, Самус должна вернуть похищенную ингами энергию планеты в специальные храмы. Когда вся сила кошмарного мира будет заключена в святынях нормального, первый прекратит свое существование и всем будет хорошо. Но не думайте, что сюжет вращается исключительно вокруг противостояния двух сторон – дело не обошлось без знакомых космических пиратов, да и темная версия нашей доблестной воительницы обитает в «разделенном» мире. Скучать никак не придется – тем более что сюжетных сцен стало заметно больше. Идея с параллельными измерениями, на путешествиях между которыми основан геймплей, обыграна великолепно. Нечто подобное мы уже встречали в Legacy of Kain: Soul Reaver, The Legend of Zelda: A Link to the Past и Onimusha 3: Demon Siege – действия в одной реальности незамедлительно отражаются на другой. Светлая версия

Взгляд через визор

Различные режимы работы визора делают процесс исследования местности необычайно интересным. Во второй игре устройство стало еще более функциональным: с помощью Dark Visor можно выследить объекты, общие для обоих измерений, а Echo Visor отображает звук графически. На эти возможности предстоит опираться во время решения головоломок.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Блестящая графика, несравненный игровой процесс, уникальная атмосфера, масса значимых нововведений, продвинутая сюжетная часть.



Минусы:
Едва заметные погрешности в управлении, легковесный мультиплеер, отсутствие 50-герцового режима.

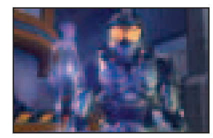
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Metroid Prime

НЕ ПОХОЖА НА



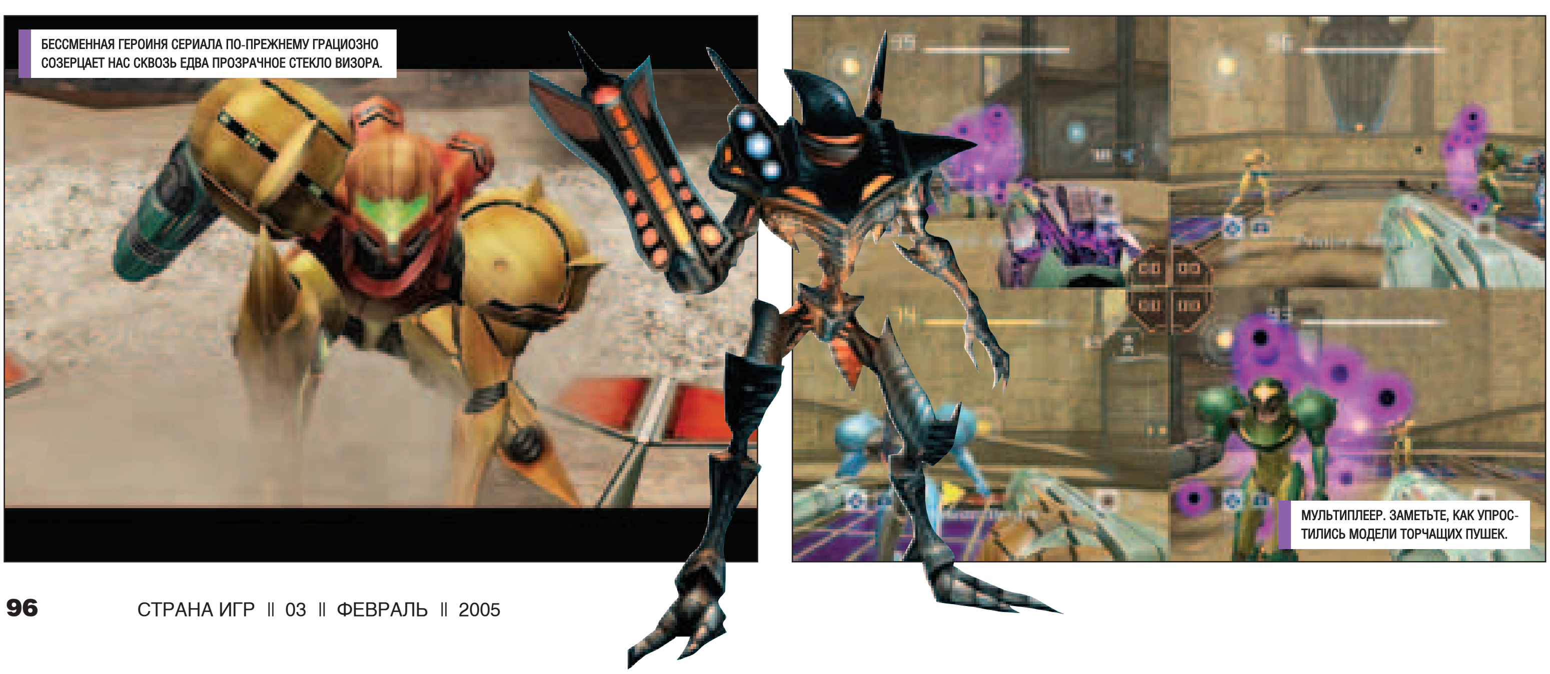
Halo 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.5**

Наше резюме:
Отличный сиквел, одна из лучших игр на GameCube и кладезь находок в жанре – все это Metroid Prime 2: Echoes.





БЕССМЕННАЯ ГЕРОИНЯ СЕРИАЛА ПО-ПРЕЖНЕМУ ГРАЦИОЗНО СОЗЕРЦАЕТ НАС СКВОЗЬ ЕДВА ПРОЗРАЧНОЕ СТЕКЛО ВИЗОРА.

МУЛЬТИПЛЕЕР. ЗАМЕТЬТЕ, КАК УПРОСТИЛИСЬ МОДЕЛИ ТОРЧАЩИХ ПУШЕК.



ЗАРЯДЫ ТЕМНОЙ ЭНЕРГИИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО РАЗЯТ НЕДРУЖЕЛЮБНО НАСТРОЕННЫХ ОБИТАТЕЛЕЙ СВЕТЛОЙ ЧАСТИ АЭТЕРА, НО РАЗУМНЕЕ ПРИБЕРЕЧЬ ОРУЖИЕ ДЛЯ ДЕЛА.



Особенности PAL-версии

Как и бонус-диск The Legend of Zelda: The Wind Waker, европейский вариант Metroid Prime 2: Echoes поддерживает только 60-герцовый режим изображения. Очень странный шаг, ибо стандарт PAL – 50 Гц, но представители Nintendo мотивируют решение так: игра выглядит полноценно только при 60 кадрах в секунду.



более всего напоминает локации из оригинальной MP и покажется привычной: технократичные постройки вперемешку с горами-равнинами. Как только игрок переместится в адский вариант, он едва поймет, куда попал. Виной тому – густая тьма, пагубная атмосфера и крохотные светлые пятачки – единственные места, в которых можно немного перевести дыхание и оправиться от сумасшедшей спешки. Путешествия в потемках осуществляются примерно таким хитрым способом – короткими перебежками от одного подсвеченного местечка к другому.

В плане разнообразия Metroid Prime 2: Echoes перещеголяла всех своих старших сестер.

Самая приятная и занимательная деталь MP2 – изучение окружающего мира. В каждой локации вас ждет немалое количество растительности, устройств и других предметов, которые можно сканировать. Самус получает информацию – факты из истории планеты, особенности местной флоры и фауны или же свойства девайсов и конструкций, с которыми ей предстоит иметь дело, дабы продвинуться дальше. Собирание знаний с последующим использованием их на практике – то, ради чего стоит играть в творение Retro Studios. Постановка боевого процесса нисколько не уступает организации исследования особенностей уровня, однако перестрелки – это так, еще один элемент «через запятую», никакой серьезной роли не играющий. Львиная доля азарта – в открытии новых территорий, поиске улучшений для костюма и решении головоломок. Концепция разделе-

Пройденный путь

На данный момент сериал Metroid насчитывает шесть уникальных игр. Родоначальница увидела свет в 1986 году на NES и Famicom Disc System, в прошлом году обзавелась римейком в лице Metroid: Zero Mission и была переиздана для Game Boy Advance в рамках серии Classic NES Series. В 1992 году владельцы Game Boy опробовали Metroid II, двумя годами позже на Super Nintendo появилась одна из лучших игр сериала – Super Metroid; в 2002 году мы восхищались свеженькими Metroid Fusion (GBA) и первой Metroid Prime (GC), а сегодня смакуем Metroid Prime 2: Echoes (GC) и терпеливо ждем Metroid Prime: Hunters (DS).





ПРИМЕРНО НА ТАКИХ ОБРАЗИН СТОИТ ТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННУЮ «ЦВЕТНУЮ» ЭНЕРГИЮ.



ПЕРСОНАЖ-КОТОРЫЙ-МОЛИТ-САМУС-О-ПОМОЩИ НЕТОРОПЛИВО ВЕЩАЕТ СТРАШНУЮ ИСТОРИЮ ПОЯВЛЕНИЯ МОНСТРОВ-ИНГОВ.

Retro Studios

Техасская контора была основана Джеффом Спэндженбергом в 1998 году, ныне президентом является Майкл Келбо. Первые три разработки (Raven Blade, NFL Retro Football и Thunder Rally) умерли в зародыше, так что дебютной игрой компании считается Metroid Prime. Retro Studios состоит примерно из полсотни человек и официально является частью Nintendo.

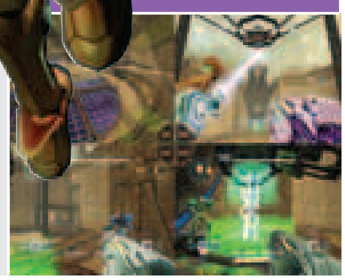


ВИЗОР ПОМОГАЕТ СОБИРАТЬ ИНФОРМАЦИЮ, КОТОРАЯ, СОГЛАСНО ПРАВИЛУ ЭКОНОМИКИ, ЕСТЬ СИЛА И ВЛАСТЬ.



Мультиплеер

Многопользовательский режим реализован посредством split-screen и рассчитан на 4 игроков максимум. Помимо обычного Deathmatch, можно развлечься в Bounty Mode: расстреливать оппонентов, собирая выпадающие из них монетки. И хотя сделано все грамотно, стоит подождать Metroid Prime: Hunters для DS, где аналогичный режим обещает быть удобнее.



ния игрового мира на две составляющие послужила превосходной платформой для кучи захватывающих пазлов – безостановочное путешествие между измерениями и поиск подсказок с ориентирами увлекают надолго – в плане разнообразия MP2 перещеголяла всех своих старших сестер.

Аэтер – опасное место, и Самус придется защищаться. Помимо привычной энергетической пушки, ракет, бомб и прочих знакомых орудий, девушка освоилась с «цветной» энергией: светлая и темная пушки отлично умертвляют неприятеля противоположного оттенка и обладают рядом свойств, про которые не стоит забывать во время преодоления различного рода препятствий. Есть и особое орудие, стреляющее энергией смешанной. Кроме того, отныне ракеты могут поражать до пяти целей одновременно – для этого надо предварительно взять несколько объектов на мушку. Схватки с особо оголтелыми ингами выстроены по тому же принципу, что и загадки – и здесь главенствующую роль играет информация. Богатые знания всех функций костюма, вооружения и сферической формы (Morph Ball) обеспечат победу – в противном случае вашей космической охотнице светит лишь скоропостижная смерть от чьих-нибудь клыков, сомкнувшихся на ее шее.

Движок практически не изменился – он и раньше был изумителен, так что набившим руку авторам осталось лишь добавить еще несколько штрихов. В принципе, различия почти невозможно заметить. Увеличилось число спецэффектов: перестрелки выглядят оживленнее. Придраться к визуальному облику MP2 невозможно – ресурсы GameCube наверняка задействованы полностью.

Metroid Prime 2: Echoes так же некорректно сравнивать с FPS, как Pikmin 2 – с RTS. Измерять ее аршинами Half-Life 2, Doom 3, Tribes: Vengeance, Halo 2 и других монстров жанра – не дело. MP2 следует рассматривать в качестве альтернативы означенным работам. Детище Retro Studios – иная полярность совершенства приключенческих игр с перспективой от третьего лица. Еще один хит, достойный быть в коллекции любого владельца GC, – ведь именно ради таких проектов есть смысл покупать кубическую консоль. ■



СО СТАНДАРТНОЙ ПУШКОЙ ЖИЗНЬ НЕПРОСТА – НИКАКОГО ПРЕИМУЩЕСТВА ПЕРЕД ВРАГОМ.

ОБОЗЛЕННЫЕ УРОДЦЫ НЕ ХОТЯТ, ЧТОБЫ САМУС УДАЛОСЬ ПОМОЧЬ РАСЕ ЛУМИНОТОВ ОБРЕСТИ МИР И ПОКОЙ.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ЧЕЛОВЕК-ПАУК 2
COLUMBIA PICTURES
ACTIVISION
Spider-Man и все ассоциированные персонажи TM & © 2004 Marvel Characters, Inc.
Кинофильм Spider-Man 2 © 2004 Columbia Pictures Industries, Inc. Все права защищены. Программный код игры © 2004 Activision, Inc. и филиалы компании. Игра издана и распространяется Activision Publishing, Inc. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision, Inc и филиалов компании. Все права защищены. Разработано Fizz Factor. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Hearts of Iron 2 (День Победы 2)

Ни грохота взрывов, ни рева моторов... Только огромные карты, фигурки дивизий и «километры» статистики.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru.

Алексей Ларичкин
chikitos@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Paradox Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 450 МГц, 256 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://www.heartsofiron2.com

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

IMPORT REVIEW

Все знают, что Швеция – родина блондинок, Карлсона и самых безопасных машин. А вот о варгеймах шведского «разлива» слышали немногие. А зря – про них давно пора писать в путеводителях по странам. Студия Paradox уже который год шлифует концепцию «стратегий с большой буквы» и на этот раз она явно решила расширить аудиторию. Ведь вторая инкарнация «Дня Победы» стала не только вдвое насыщеннее, но и настолько же проще.

ПОЛЕ БИТВЫ – ЗЕМЛЯ

Три слова подзаголовка почти исчерпывающе описывают сюжет. Нас ограничивают лишь хронологическими рамками (1936 – 1948 гг.) и стартовыми условиями, воссозданными с невероятной исторической достоверностью. Мы выбираем один из пяти временных периодов и любую из полутора сотен стран – от СССР до солнечного Заира – и начинаем творить историю своими руками. Вторая мировая? Будет, если захотите. Коммунизм в Англии? Пожалуйста. Китайские танки в Париже? Попробуйте!

Но начать надо, конечно же, с раздела обучения. И это не дурацкий совет. Много вы видели игр со стостраничным руководством? Одна только мировая карта приведет в замешательство любого игрока: государства разделены на сотни провинций, и в каждой их них свой уровень промышленности, инфраструктуры, фортификаций... Что уж говорить о глобальном управлении. Впрочем, на это многообразие можно посмотреть и с другой стороны. Нет нужды разглядывать меню в поисках интересных возможностей. Поставьте перед собой цель на всю игру и попробуйте ее реализовать, будто бы вы настоящий генералиссимус: фантастическое обилие опций позволяет в буквальном смысле делать все, что взбредет в голову. А просто «плыть по течению» здесь не получится! Главное, четко представлять, чего и когда вы хотите достичь. Например...

ЗАХВАТИТЬ ФИНЛЯДНИЮ

Казалось бы, чего проще – в СССР солдат, как в Финляндии жителей! Но любой, кто не прогуливал уроки истории, вряд ли захочет уткнуться в линию Маннергейма. И именно в этом кроется главная интрига игры и наше решающее преимущество над противником. Компьютер, конечно, опираясь на алгоритмы, станет адаптироваться к живому со-

Не пехотой единой...

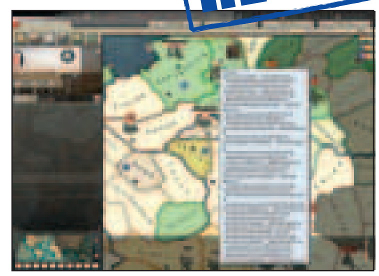
В игре нельзя производить конкретные модели бронетехники, за исключением боевых кораблей. Но армии будут автоматически пополняться свежими образцами, если вы уделите должное внимание апгрейдам войск. Изобретя новое оружие, обязательно убедитесь, что механизированные дивизии получат его в кратчайшие сроки.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Никогда прежде мне не попадалась настолько продуманная и сбалансированная игра.

Минусы:
Несмотря на ряд упрощений, многим геймплей может показаться чересчур заумным и хардкорным.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Эта игра – как марочный арманьяк. Высокий балл заслужен, но понравится она далеко не всем. Читайте рецензию.

Большая игра

Самая длинная кампания может отнять у вас недели, а может и месяцы. Если для вас это слишком много, выберите один из пятнадцати сценариев – на некоторые из них уйдет буквально пара минут. А если их окажется мало, у вас всегда есть возможность создать собственные. Для этого понадобится лишь обыкновенный текстовый редактор.



РЯДОМ С НАЗВАНИЯМИ СТРАН ОТРАЖАЮТСЯ ТОВАРЫ, В КОТОРЫХ ЗАИНТЕРЕСОВАНЫ ЭТИ ГОСУДАРСТВА. В КОНЦЕ ВОЙНЫ ОЩУЩАЕТСЯ НЕХВАТКА ТОПЛИВА.



НА СЕВЕРЕ НАЧИНАЕТСЯ МАССИРОВАННОЕ НАСТУПЛЕНИЕ РУССКИХ. СКОРО РУМЫНИИ ПРИДЕТСЯ НЕСЛАДКО.

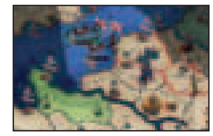

РВАНЫМИ ФЛАГАМИ ПОКАЗЫВАЮТСЯ РАЗБИТЫЕ ЧАСТИ ПРОТИВНИКА. ПОГНАВШИСЬ ЗА НИМИ, ВЫ МОЖЕТЕ СОВЕРШИТЬ НЕБОЛЬШОЙ ПРОРЫВ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ТРОФЕЙНЫЕ «ТРИДЦАТЬЧЕТВЕРКИ» В АВАНГАРДЕ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


«День Победы»

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ


Europa Universalis 2



пернику, менять тактику и отвечать на каждое наше действие, но... все равно будет следовать букве истории. Что поделаешь, скрипт – штука упрямая. А пока финны будут возводить казематы и доты, мы ненавязчиво предложим им соглашение, чуть позже запустим торговые конвои, подарим несколько бесполезных доктрин, и процесс пойдет. Уже через год-полтора, познав под нашим чутким руководством прелести коммунизма, финский народ с радостью вольется в ряды социалистических республик. Без месяцев боев. Без тысяч погибших. Дипломатия открывает нам невероятно широкие возможности – от заключения сложных торговых договоров до лоббирования соседних правительств и проведения аннексий. Мы даже можем создавать марионеточные государства, на случай если станет лень управлять захваченными провинциями. Ведь внутренняя политика – дело хлопотное и очень утомительное.

К нашим услугам десятки деятелей той эпохи, каждый со своими уникальными характеристиками. Плавно меняя политический курс и смещая министров, мы можем влиять на производительность отдельных отраслей хозяйства и даже менять государственный строй. Каюсь, мне приглянулся фашизм – безропотное население вкалывает до седьмого пота и без раздумий нападает на любого соседа. Это вам не демократия. Слугой народа быть гораздо сложнее. Хотите войны? Сначала докажите своему народу, что она необходима. Впрочем, развитая экономика тоже может привести нацию к победе.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

Праздновать викторию будет нация, набравшая к 1948 году большее ко-

Оружие победы

По сравнению с первой частью игры, значение флота возросло в несколько раз. Заметно улучшенное управление авиацией и кораблями сделало авианосцы мощнейшим оружием. Мы можем задать кораблям районы патрулирования или зоны обстрела на целые месяцы, предварительно выбрав время атак и условия отступления. А палубная авиация будет бомбить заданные районы до победного конца. Кроме того, переброска войск и припасов по воде по-прежнему наиболее эффективна. Для этих целей мы теперь можем создавать морские базы, которые также необходимы и для производства кораблей. Господство в море – это уже полпути к победе.




В РАЗДЕЛЕ «ОБУЧЕНИЕ» ВАС ЖДУТ ПОДРОБНЫЕ КОММЕНТАРИИ БУКВАЛЬНО К КАЖДОМУ ВАШЕМУ ДЕЙСТВИЮ.


КАРТА ИМЕЕТ ДЕСЯТЬ ВСТРОЕННЫХ ФИЛЬТРОВ. ВКЛЮЧИТЬ СРАЗУ НЕСКОЛЬКО ИЗ НИХ, УВЫ, НЕВОЗМОЖНО.

Разделение власти

Долгожданный мультиплеер обернулся приятным сюрпризом. Игра поддерживает до 32 игроков, но при этом никому не придется довольствоваться вторыми ролями. Одной страной может управлять сразу несколько человек, распределивших между собой обязанности. Ведь заниматься сразу всем одному действительно сложновато.



НЕ ОШИБИТЕСЬ: СОВЕТСКАЯ ТЕРРИТОРИЯ ПОКАЗАНА ЗЕЛЕНЫМ ЦВЕТОМ. НАЧИНАТЬ ИГРУ ЗА СССР В 1944 ГОДУ – ОДНО УДОВОЛЬСТВИЕ. ГЛАВНОЕ, ПЕРВЫМ ДОБРАТЬСЯ ДО БЕРЛИНА.

личество очков. Получать их мы будем буквально за все – от захвата провинций до научных исследований. Победа в этой игре, вообще, довольно условна. Вы ведь не надеялись захватить мир? Конечно, стоя во главе СССР или Германии, грех не поразмыслить о мировой гегемонии. Правителю же маленькой банановой республики для полного счастья вполне хватит захвата соседней – кокосовой. Но, как вы уже, наверное, поняли, без войны нам не обойтись.

На первый взгляд сражения – дело нехитрое. К тому же интерфейс стал вдвое понятнее и удобнее. Подводим дивизию к вражеской провинции, устанавливаем время атаки, условия отступления, на всякий случай приказываем соседним корпусам поддержать нас огнем. Для верности задействуем авиацию с ближайших баз, выбрав один из десятка вариантов атаки – от уничтожения инфраструктуры до ковровых бомбардировок. Затем откидываемся на спинку кресла и наблюдаем, как наши войска одерживают победу... Или не одерживают. На войне важно не только количество войск, придется учитывать гораздо больше разнообразных факторов. Добро пожаловать в меню производства!

В каждой провинции можно (и нужно!) развивать промышленность, создавать коммуникации и, само собой, возводить укрепления. Это необходимо для должного обеспечения нации ресурсами. Снабжение армии имеет первостепенное значение. Какой толк от огромного войска, если солдатам нечего есть, оружие обновляется раз в три года, а боеприпасов нет и в помине! В первую очередь нужно заботиться о существующих корпусах, а не создавать новые: боевой опыт может пропасть так же, как и появился. Незамысловатое меню вверху экрана позволяет распределять производственные мощности между товарами народного потребления, промышленностью или военным снабжением. Причем их всегда не хватает, поэтому чем-то неминуемо придется пожертвовать.

Вторая мировая? Будет, если захотите. Китайские танки в Париже? Попробуйте!

ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Чтобы управлять армией, ее надо создать. А чтобы что-то построить, это надо изобрести. Разработчики придумали огромное древо исследований. Какой бы огромной ни была нация, одновременно можно заниматься лишь пятью проектами, а посему лучше подойти к делу с умом. И здесь вам тоже пригодится знание истории: кому как не Курчатову создавать для вас атомную бомбу? Причем в отличие от первой части ради исследований теперь не нужно жертвовать производственными мощностями – ученым необходимо просто вовремя платить. Благодаря этому наука в игре выходит на первый план. Ведь разработка каких-либо доктрин фактически определяет вашу военную стратегию.

Трудно придумать аспект войны, не отраженный в этой игре. Она стала гораздо полнее и интереснее, чуточку красивее (хотя обсуждать графику в «Дне Победы», все равно, что спорить о спецэффектах в шахматах), немного проще и удобнее в управлении... но все же осталась слишком сложной для новичков. Впрочем, попробовать сыграть в «День Победы 2» должен каждый – слишком от многого вы рискуете отказаться. ■



СПЛАНИРОВАВ ПРОИЗВОДСТВО НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ВПЕРЕД, НУЖНО ЗАДАТЬ ПРИОРИТЕТЫ. ТАНКИ, ЕСТЕСТВЕННО, ПРЕЖДЕ ВСЕГО!



ДЛЯ НЕКОТОРЫХ СТРАН ИЗОБРЕТЕНИЕ АВТОМАТОВ – УЖЕ НЕМАЛОЕ ДОСТИЖЕНИЕ.

Джоаким Бергквист и Джохан Андерсон:

КОМПЬЮТЕР ПОЛУЧАЕТ КОМПЕНСАЦИЮ ЗА «БЛИЗОРУКОСТЬ»

Непосредственно перед американским релизом разработчики Hearts of Iron 2 провели презентацию своего проекта. 16 декабря в офисе Paradox Interactive в Стокгольме (Швеция) собрались журналисты со всего мира, чтобы посмотреть игру и пообщаться с ее создателями. Был там и корреспондент нашего журнала. Естественно, мы не могли упустить прекрасную возможность расспросить парадоксовцев об их проекте. Главный дизайнер Hearts of Iron 2 Джоаким Бергквист (Joakim Bergqwist) и главный программист Джохан Андерсон (Johan Andersson), а также другие сотрудники Paradox Interactive успели немало рассказать о компании, об играх, созданных ими и, конечно, о виновнике торжества. Вот, например, свежее известие: помимо проекта, создаваемого на основе настольной Diplomacy, студия занимается разработкой еще одной суперсекретной игры (даже не спрашивайте, что это такое, – мы дали страшную клятву о неразглашении информации). В общем, ждите анонсов. А пока вернемся к нашим баранам. Слово Джоакиму Бергквисту и Джохану Андерсону!

? Стала ли игра проще и насколько изменился AI?

Стало ли проще выиграть? Нет, сильно сомневаемся. Стало ли проще играть? Несомненно, ведь мы старались создать простой и понятный интерфейс. AI постоянно совершенствовался на протяжении многих лет и действительно стал намного лучше. В любом случае настоящего противника вы теперь сможете встретить в мультиплеере.

? Многих игроков всегда мучает один вопрос: «жульничает» ли компьютерный оппонент?

По большому счету – нет. Но не стоит забывать, что у игрока есть много преимуществ над компьютером. Можно вспомнить о «близорукости» последнего или его скованности историческими рамками. Так что компьютер, конечно же, получает небольшую компенсацию за это, иначе он не мог бы ответить человеку достойной игрой. Не станем говорить, в чем конкретно она проявляется, – это все равно, что выдать Каспарову алгоритмы Deep Blue.

? Почему вы выбрали для игры именно эти временные рамки (1936 – 1948 гг.)?

По поводу начальной даты не было никаких сомнений. Прежде всего, необходимо время для развития государств до начала конфликта: три года – в самый раз. К тому же до 1936 года у Гитлера не было такого авторитета в Германии. Выбор завершающей даты оказался немного сложнее и был обусловлен, в основном, резким скачком технологий в 1948 году.

? Несмотря на полную свободу действий, некоторые игровые события (например, объявление войны или заключение исторических союзов) происходят автоматически. Вы не думали о создании свободной игры, где все находится в руках игрока?

Это вопрос об уровне исторической достоверности. Нет, мы не хотели этого. Либо вы делаете историческую игру, где знающий игрок чувствует себя комфортно, либо проект «на тему», где история лишь декорация. Конечно, можно было сделать развивающуюся историческую систему вместо обычных скриптов. Но по разным причинам мы не пошли по этому пути.

? А не собирались ли вы ввести в игру торговлю оружием? Например, как мы знаем, Великобритания продавала свои «Виккерсы».

Да, этот вопрос обсуждался, и мы даже писали соответствующий дизайн-документ, но в итоге решили отказаться от этой идеи. И это было правильно. Введение торговли оружием породило бы множество сложных вопросов и исключений из общих правил. Может ли у страны быть оружие, для производства которого она не имеет ресурсов? Если нет, мы получим практически неиспользуемую опцию. А если да, вы можете запросто продать ядерную бомбу Анголе. В этом случае вновь придется делать исключения... а AI не очень их любит.

? Как мы уже знаем, игру можно изменять, используя простейший текстовый редактор. Насколько широки здесь возможности игроков и не планируете ли вы выпустить для них руководство?

Большая часть игры может быть модифицирована по вашему вкусу, но есть и исключения. Например, нельзя изменить мировую карту. Хотя вы можете сдвинуть границы государств или написать собственный сценарий. Вообще, на нашем форуме можно найти множество руководств по моддингу игры, поэтому мы не видим необходимости в написании отдельного документа.

? Собираетесь ли вы выпускать специальные коллекционные издания?

У наших игр много преданных фанатов, и мы стараемся, как можем, им угодить. В этот раз мы выпустили ограниченное количество специальных изданий Hearts of Iron 2, купить которые можно в нашем собственном интернет-магазине.

? У вас уже есть планы на Hearts of Iron 3?

Наша команда старается не распыляться и концентрируется на чем-то одном. Мы не думаем о сиквеле, все еще работая над Heart of Iron 2.

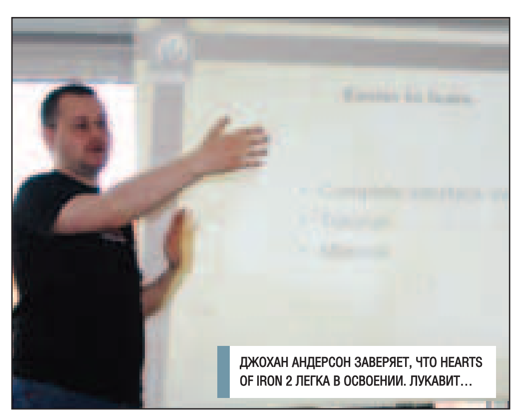
Выражаем благодарность компании snowball.ru и фирме «1С» за помощь в организации поездки.



ДЖОАКИМ БЕРГКВИСТ УКАЗЫВАЕТ НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА.



НЕДАВНО PARADOX РАЗДЕЛИЛАСЬ НА ДВЕ КОМПАНИИ – PARADOX INTERACTIVE И PARADOX ENTERTAINMENT. ПОСЛЕДНЯЯ ВЫПУСКАЕТ ОФИЦИАЛЬНЫЙ МЕРЧЕНДАЙЗ ПО МИРУ КОНАНА.



ДЖОХАН АНДЕРСОН ЗАВЕРЯЕТ, ЧТО HEARTS OF IRON 2 ЛЕГКА В ОСВОЕНИИ. ЛУКАВИТ...



Автор:
Алексей «Vercetty» Руссол
vercetty@inbox.ru



GoldenEye: Rogue Agent

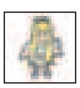
Убейте Бонда и станьте правой рукой главного злодея. Голдфингер и Пусси Галор прилагаются.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/official/goldeneye/rogue/us/home.jsp

Как бы парадоксально это ни звучало, но в новой части игры о похождениях Джеймса Бонда, Джеймс Бонд нам не подвластен. Вместо него EA любезно разрешила геймерам примерить маску дегенерата – неудавшегося претендента на класс 00, провалившего «экзаменационное» задание и вставшего на путь тьмы. «Не мытьем, так катаньем!» - решает герой и предательски перебегает на сторону Голдфингера, начиная помогать тому в его зловещих планах против доктора Но.
Идея показать очередную «историю про Бонда» с другой стороны баррикад великолепна. Начать хотя бы с атмосферы. Достаточно было создать антураж «бондианы» и немного его зачернить (за гада же играем!). Дело несложное, благо материала и необходимого сеттинга сколько угодно – километры кинопленки, тысячи страниц, исписанных Яном Флемингом, GoldenEye 007 на Nintendo 64, наконец. К сожалению, желание идти по пути наименьшего сопротивления, неистребимо. Не будь в игре Голдфингера, доктора Но, Пусси Галор и других знакомых с детства персонажей, никто бы и не понял, что действие происходит в знаменитой вселенной. Обычный FPS, каких пруд пруди. Ещё больше удивляешься, вспоминая недавние Nightfire и особенно Everything or Nothing, где у EA было все в полном порядке. Можно возразить, что Everything or Nothing был игрой несколько другого плана – TPS с некоторым количеством пазлов, – но сути это не меняет, ведь джеймсовский дух там чувствовался в каждой секунде действа (возьмите те же Bond Moments). Здесь все намного обыденней. GoldenEye: Rogue Agent – простой экшн от первого лица, в котором и наша, «отрицательная», позиция является лишь формальностью. Всю игру герой в стане армии Голдфингера воюет против армии доктора Но. Никаких пакостей английской короне или Белому дому. Даже «plokhih russkih» нет. К концу игры создается впечатление, что мы сызнова спасали мир. Максимум, что умеет наш тренированный спецагент, кроме беготни и беспорядочной стрельбы, – оглушать противника сзади и использовать его в качестве живого щита. О зверствах, достойных настоящих монстров (дружно косимся на The Punisher), в GoldenEye можно забыть сразу. Как таковой игровой процесс элементарен: мы врываемся в комнату с шашкой наголо, с двух рук (да, теперь это можно делать и на PS2) убиваем всех, запасаемся броней, патронами и идем к единственному выходу, на который ещё и путеводная стрелка, созданная издевательства ради, указывает.
На протяжении восьми огромных миссий мы будем убивать, выполнять задания и получать за это очки, открывающие нам доступ к апгрейду «Золотого глаза» – протеза, созданного с помощью высоких технологий и позволяющего за определенное количество восстанавливающихся поинтов совершать нечто интересное. Со временем именно благодаря ему агент сможет видеть врагов сквозь стены, на расстоянии выводить из строя электронику, создавать на некоторое время вокруг себя непробиваемый щит и, наконец, иметь телепатические способности. Из четырех способностей игрок будет использовать только две – видение сквозь стены и временную неуязвимость. Первая очень полезна в связке со стенопробивающим пулеметом, а вторая поможет пройти особо сложные места в игре. Антиэлектронный скилл бессмысленнен – всегда можно просто выстрелить в камеру слежения, а телекинез нерентабелен – слишком уж быстро расходуется лимит очков.
Странен баланс здешнего оружия – половина пушек абсолютно бесполезна, другая же, наоборот, дает играющему полную свободу

КНУТ И ПРЯНИК + -



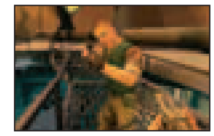
Плюсы:
Море веселья в мультиплеере, удобное управление, куча хорошо знакомых личностей, собранных из разных частей «бондиан».



Минусы:
Слабоватая графика, на удивление плохая музыка, странный баланс оружия, полная неинтерактивность игрового пространства.

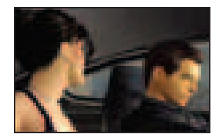
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



James Bond 007: Agent Under Fire

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



James Bond 007: NightFire

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.0**

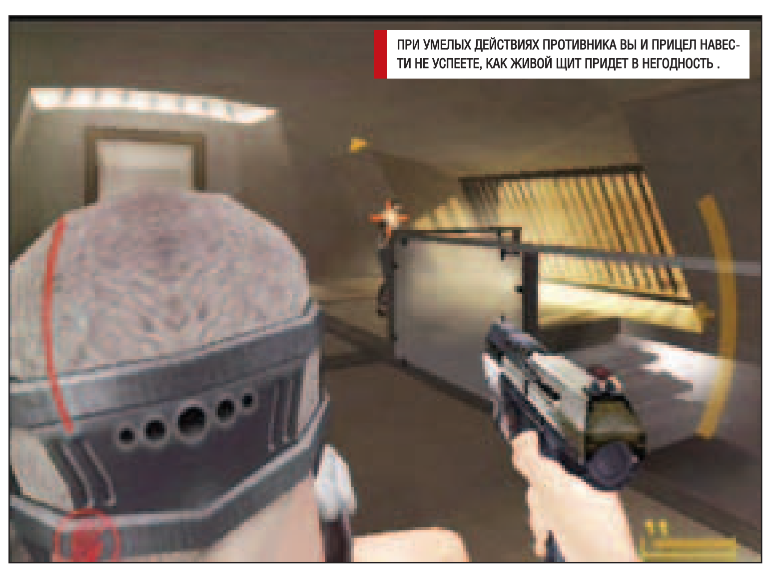
Наше резюме:
Далеко не шедевр. Мультиплеер – для хорошей компании и под пиво, сингл же – вообще непонятно для кого.

ВЕЛИКОЕ НАСЛЕДИЕ МИСТЕРА БОНДА

Вопреки расхожему мнению, GoldenEye: Rogue Agent не имеет ничего общего ни с одноименным фильмом 1995 года, ни с потрясающим GoldenEye 007 с Nintendo64. А если еще и учесть низенькое качество Rogue Agent, можно утверждать, что EA просто решила заработать на фанатах J. B., ностальгирующих геймерах и киноманах, изредка включающих консоль. Удастся ли?



ПРИ ПОПАДАНИИ В ПРОТИВНИКА ВМЕСТО ЛИТРОВ КРОВИЩИ ПОЯВЛЯЕТСЯ КАКОЕ-ТО СИНЕЕ ЖЕЛЕ. ЧТО ЭТО: ИНОПЛАНЕТНАЯ ИНТЕРВЕНЦИЯ ИЛИ ПРОВОКАЦИЯ ESRB?



ПРИ УМЕЛЫХ ДЕЙСТВИЯХ ПРОТИВНИКА ВЫ И ПРИЦЕЛ НАВЕСТИ НЕ УСПЕЕТЕ, КАК ЖИВОЙ ЩИТ ПРИДЕТ В НЕГОДНОСТЬ .



У АГРЕССОРОВ НЕТ НИ ЕДИНОГО ШАНСА. МСЬЕ, ВАМ КУДА СТРЕЛЯТЬ?

Всю игру герой в стане армии Голдфингера воюет против армии доктора Но. Никаких пакостей английской короне или Белому дому.



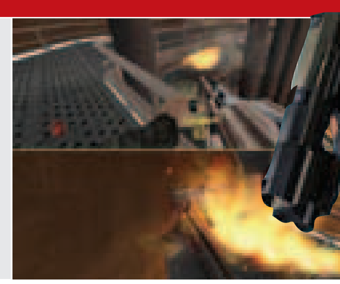
действий. Чтобы убедиться, достаточно взять в руку по малому пулемету и идти в новую локацию. Победа гарантирована.

Графически GoldenEye смотрится средненько. Добрых слов заслуживают лишь модели врагов и их анимация – все остальное выполнено кое-как. Даже на Xbox игра выглядит хуже первого (!) Halo. Про то, что PS2-версия визуально уступает Killzone, мы скромно умолчим. Музыка, с которой у EA всегда все было в порядке, ужасна – разработчики и в этом дали маху.

Посмотрим правде в глаза: игра про Бонда получилась без Бонда, без бондовского духа, без бондовского геймплея и без бондовской музыки. Если учесть, что простые любители FPS предпочтут Halo 2 и Killzone, а фанатам «бондиан» игра без любимца даром не нужна, в который раз признаем: с FPS по мотивам легендарного агента британской разведки EA в очередной раз летит мимо кассы. Хотя здесь можно стрелять с двух рук, да и Пусси Галор, опять же… ■

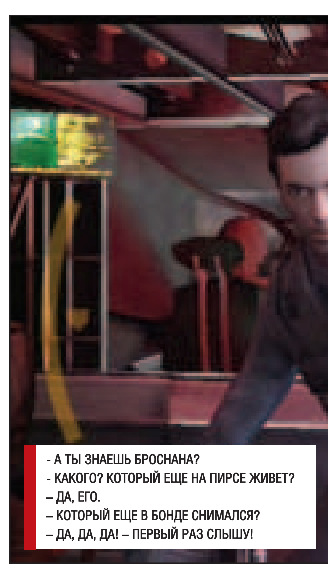
НЕ УБЕЙ БЛИЖНЕГО СВОЕГО

Единственное, что разработчики, наверное, просто не успели испортить окончательно, – мультиплеер. И пускай некоторые карты отвратны – настоящих джедаев это не остановит! Даже один на один играть весело – чего уж говорить про сеанс вчетвером или онлайн-соревнования! Баланс оружия здесь, правда, тоже крив до невозможности, но малая поверхность карт компенсирует все – почти каждую минуту происходит пальба. Море драйва гарантировано, если дополнительно принести музыкальный центр и включить зажигательную мелодию. И не забудьте купить переходник на четыре джойстика – друзья уже ждут!





УМРИ, СВОЛОЧЬ! ДАЕШЬ СМЕРТЬ КАЖДОМУ РАСХИТИТЕЛЮ КАПИТАЛИСТИЧЕСКОЙ СОБСТВЕННОСТИ!



- А ТЫ ЗНАЕШЬ БРОСНАНА?
- КАКОГО? КОТОРЫЙ ЕЩЕ НА ПИРСЕ ЖИВЕТ?
– ДА, ЕГО.
– КОТОРЫЙ ЕЩЕ В БОНДЕ СНИМАЛСЯ?
– ДА, ДА, ДА! – ПЕРВЫЙ РАЗ СЛЫШУ!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.ghostrecon.com/us/ghostrecon2

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Очередной тактический шутер подвергся в Ubisoft промывке мозгов. Зомби тоже могут служить в спецназе.

После того посмешища, в которое превратилась в руках Ubisoft PS2-версия Rainbow Six, мы, казалось, были готовы к худшему. Сиквел некогда гордого компьютерного шутера Ghost Recon на PlayStation 2 являет собой такое жалкое, душераздирающее зрелище, что верить в светлое завтра в лице Rainbow Six: Lockdown нет уже никакой мочи. Видите ли, от оригинальной игры здесь осталась только надпись на коробке и грязно-зеленый камуфляж «призраков». Остальное – на новый лад.

Первая жертва: тактическая половинка игры. Ghost Recon 2, некогда спецназовский симулятор, обернулся обычным военным шутером. Дополнительных взводов, которые могли бы обойти противника с фланга, не существует. Как не существует и возможности обойти противника с фланга: действие игры происходит в линейных, примитивных кишочках. Отряд пихают в очевидные ловушки, втягивают в безнадежные бои, которые профи Ghost Recon не принял бы ни за какие коврижки. В сиквеле выбора нет. Позвольте, кажется, я вижу тактически выгодную высоту? Ах, это опять край уровня.

Вторая жертва: искусственный интеллект. Он пропал, с громким хлопком исчез на глазах у изумленной публики. Корейцы в Ghost Recon (кстати, мы воюем с корейцами) умеют стоять и стрелять – и с видимым удовольствием предаются этим занятиям. Они превосходно видят сквозь листву, которая не мешает им ни стоять, ни стрелять. Иногда кореец застревает за укрытием, стоит и стреляет, и тогда остается только лениво обойти его и всадить пулю в голову. Оперативники отряда Ghost находятся на том же уровне интеллектуального развития: застревают в пути, не отвечают на огонь врага, не пытаются прятаться. В одном не откажешь – стоят и стреляют с превеликим наслаждением.

Третья жертва: геймплей. Помните, как раньше в первые минуты миссии приходилось разворачивать карту и прикидывать возможные опасные места, разрабатывать пути наступления? Все в прошлом. Сегодняшний Ghost Recon 2 – это труба, первый необходимый навык в которой есть умение выглядывать из-за камня и убивать противника до того, как он убьет тебя. Второй необходимый навык – умение запоминать расположение корейцев, дабы после одной неудачной попытки не запороть следующую в самом начале (сохранений-то по ходу игры не сделали). Этот второй навык не столь критичен: радар в правом верхнем углу показывает расположение всех «активных» противников. Умение подставлять товарищей под удар не ценится. Посланные «разведать местность», они смешно выбегают на открытое место, присаживаются и умирают от пуль нескольких засевших в кустах партизан.

Достоинство

Если Ghost Recon 2 в чем-то и превосходит оригинал, так только в графике. Неуверенные ландшафты первой (консольной) части игры сменились более четкими декорациями, а анимация главного героя стала куда более плавной. Карты страдают от клиппинга: объекты (кусты, например) непростительно часто выскакивают из скрывающего даль тумана.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Хорошая графика, несколько вялых многопользовательских режимов.



Минусы:
Отсутствие всякой реалистичности, неудобное управление, бездарный AI, линейные уровни, невдохновляющий звук, отвратительная система сохранения.

АЛЬТЕРНАТИВА

ПОХОЖЕ НА



Call of Duty: Finest Hour

ХУЖЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Ghost Recon



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Кажется, в Ubisoft всерьез решили, что PlayStation 2 и тактические шутеры – две вещи несовместные.



ВЫПОЛЗАЮЩИЙ ИЗ-ЗА ХОЛМА СНАЙПЕР СМЕРТИ – ПОСЛЕДНЕЕ, ЧТО ВИДЯТ КРАСНЫЕ РАДАРНЫЕ ТОЧКИ. И УМИРАЮТ.



СНАЙПЕР СМЕРТИ НАМЕТИЛ ЖЕРТВУ. ЖЕРТВА СТРЕЛЯЕТ В СТЕНУ. УМРИ!



ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ ПРОЙТИ МИССИИ GHOST RECON 2 – СТАТЬ СНАЙПЕРОМ СМЕРТИ. Я ВИЖУ ТОРЧАЩУЮ ИЗ-ЗА ЯЩИКА КОЛЕНКУ! УМРИ!

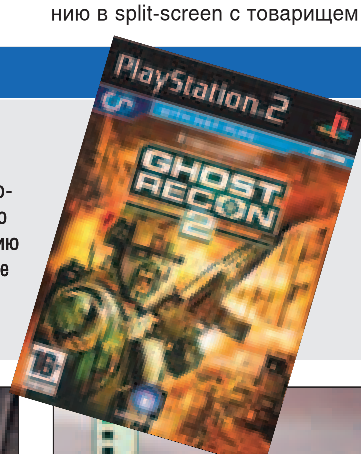
Четвертая жертва: реалистичность. Нет и в помине. Оперативники наделены обыкновенными «хитами», не могут получить серьезное ранение, которое повлияло бы на их поведение и возможности. Враги стоят, как столбы, не организовывая сопротивление и даже не пытаясь сделать вид, что за мгновение до появления спецназа не изображали памятники. Звук выстрелов таков, что понять, с какой стороны засел террорист с «калашом», невозможно, да и отличить звук одного вида оружия от звука другого можно лишь с огромным трудом. Каждый солдат носит с собой дюжину гранат, друзья выдерживают с десяток вражеских попаданий, но картинно мрут с одного – из дула нашей царственной винтовки. Да и толком выбирать оружие перед заданием тоже нельзя – есть лишь пара вариантов против десятков пушек в Rainbow Six 3: Raven Shield.
Пятая жертва: совместная игра. В Ghost Recon 2 почему-то не поддерживаются виды не-онлайн игры, соответственно и проходить кампанию в split-screen с товарищем нельзя, хотя, казалось бы, именно для грамотной командной игры и созданы тактические шутеры. На серверах унылые люди развлекаются в Assault (две команды, одна обороняется, вторая наступает), Supremacy (копия Onslaught из Unreal Tournament 2004, игрокам нужно проложить «дорожку» из захваченных точек от своей базы до базы противника) и Last man



standing (deathmatch до последнего живого игрока). Наибольшей популярностью пользуется последний, а это что-нибудь да говорит о качествах Ghost Recon 2 как командного шутера, верно?
Далеко-далеко, за морями за лесами, существует совсем другая версия Ghost Recon 2 для Xbox (которая и будет портирована на PC), созданная не собственно в Ubisoft, а в Red Storm. Вот там все правильно и красиво. То же, что сейчас показала PlayStation 2, конечно, лучше, чем поделки иных разработчиков, но гордый лейбл Tom Clancy's достоин куда большего. ■

Как Ghost Recon в Кореях запрещали

Необязательный сюжет Ghost Recon (во вступительном ролике неопознанная ракета топит американский крейсер) мельком затрагивает напряженные взаимоотношения между Северной и Южной Кореей, которые формально до сих пор находятся в состоянии войны. Не разобравшиеся в происходящем политиканы поспешили заявить, что «не потерпят», «не позволят», «не допустят», – и запланированную было локализацию поспешно отменили. Мы от всей души поздравляем правительства обеих стран с еще одним дальновидным, обдуманным решением, которое, несомненно, приблизит оба государства к мирному урегулированию негласного конфликта.





КОГДА СОСЛУЖИВЦЫ НАЧИНАЮТ ДОКУЧАТЬ, СНАЙПЕР СМЕРТИ ПОСЫЛАЕТ ИХ В АТАКУ. УМРУТ.



О ДА, ИМЕННО ЗАДАНИЯ «УБИТЬ ВСЕХ» ЖДЕТ СНАЙПЕР СМЕРТИ. УМРИТЕ!



Автор:
Mushroom Cat
lotrin@tolkien.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	simulation
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Enlight Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nadeo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 150
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 64 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (32 Мбайт), 60 Мбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.virtualskipper3.com

Парусная регата (Virtual Skipper 3)

Странствовать по морю необходимо. Жить не так уж необходимо.
Помпей Великий

Строго говоря, море – это много соленой воды. Физики да циники так и скажут. Но еще море – это романтика. Открытые просторы, соленый ветер и опасность коварной стихии. Ну или теплая волна на курорте. Где на водной глади искрится дорожка от заходящего солнца. Такая, как в «Парусной регате» – симуляторе, в котором вам предлагается встать за штурвал яхты.

УВИДЕТЬ – ЗНАЧИТ ПОВЕРИТЬ

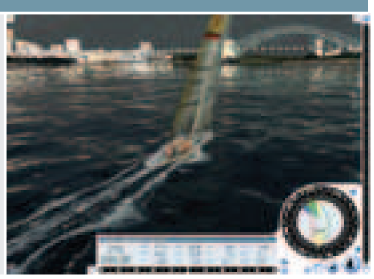
Еще ни одна игра не вызывала у меня такого острого ощущения, что я сейчас не там, где мне хотелось бы быть. Смотришь на экран монитора, а перед тобой – самое настоящее море. Чудом кажется не превращение воды в вино, а превращение кода в воду. Ошеломляющее зрелище! Французская команда разработчиков Nadeo создала самую убедительную водную поверхность, какую мне доводилось видеть в играх. Она по-настоящему красива: днем или на закате, утром или в свете ночного города. Собственно, по-другому в такой игре и быть не могло. Кроме яхты да воды кругом почти ничего нет: в большинстве случаев берег или маячит у горизонта, или его вообще не видно. Первое время (какой уж там геймплей!) просто загружаешь уровни и созерцаешь их, как сад камней. Дополняет картину звук, придраться к которому невозможно. В шторм волны ревут так, что хочется за что-нибудь покрепче схватиться, дабы не унесло. Зато при хорошей погоде слышно, как за несколько километров шумит огромный мегаполис.

СТАТЬ МОРСКИМ ВОЛКОМ

После того как завязываешь с созерцанием, приходится выходить из игры и углубляться в чтение инструкции. Дело в том, что привычных приборов и механизмов управления нет и в помине. Есть какие-то непонятные показатели в нижней части экрана, две шкалы да что-то похожее на компас справа. Методом «научного тыка» разобраться, конечно, можно, но по-настоящему хорошо играть вряд ли получится. Как назло, от инструкции и обучающих уровней поначалу толку мало. Оригинальное название игры – Virtual Skipper 3, и, видимо, разработчики посчитали, что большинство игроков знакомы с предыдущими частями. А о новичках, по-видимому, забыли.
Тем не менее, освоиться с игрой можно довольно быстро: формально ничего трудного в ней нет. Имеется три уровня сложности, в зависимости от которых вы получаете все больший контроль над судном. Скажем, зеленому салаге помогают выбрать правильное направление специальные

Ложка дегтя

Панель управления – самое слабое место в игре. Сегментные приборы (как на часах) читаются плохо, аналоговые стрелки были бы куда информативнее. Шкалы управления (внизу и справа) могли бы быть покрупнее, а то мимо них частенько промахиваешься мышью. Впрочем, управлять удобнее всего с помощью геймпада.



КНУТ И ПРЯНИК



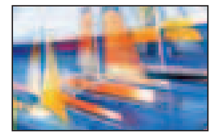
Плюсы:
Красивейшая вода, прекрасный звук, почти безупречная физика, оригинальный геймплей, отличная реализация мультиплеера.



Минусы:
Плохо читаются показания приборов; мало игровых локаций «по умолчанию»; инструкция и обучающая часть игры недостаточно информативны.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Virtual Skipper 2

МАСШТАБНЕЕ, ЧЕМ



Прогулка на яхте



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.0

Наше резюме:
Пожалуй, самый романтический симулятор ушедшего года. Рекомендуется всем, кто устал от рева моторов и бесконечных побоищ.



ЭКИПАЖ РЕАГИРУЕТ НА КАЖДУЮ КОМАНДУ. ПРАВДА, ДВИЖЕНИЯ ЛЮДЕЙ СХЕМАТИЧНЫ.



ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ИГРЕ НА ВЫСОТЕ. НО ПОДЛИННЫЙ ДУХ СОПЕРНИЧЕСТВА ПОЗНАЕТСЯ ТОЛЬКО В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ.



РОДНАЯ РЕДАКЦИЯ ОТПРАВИЛАСЬ В КРУГОСВЕТНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ. ЖАЛЬ, ЧТО ОНО ЛИШЬ ВИРТУАЛЬНОЕ.

Играть по-русски

Локализованная версия игры существует в двух видах: на PC CD или DVD. Разница между ними невелика: к DVD еще прилагается книжечка. Это руководство на русском языке, которое есть и на диске. Перевод очень качественный, а в саму игру даже русскую яхту добавили, правда, не все скины для нее сделали.





Смотришь на экран монитора, а перед тобой – самое настоящее море. Ошеломляющее зрелище!

стрелочки-маркеры. Определяем курс в зависимости от ветра, ставим нужный тип паруса и – в путь. Достаточно следовать указаниям, чтобы уложиться в нормативы. Но блестящих результатов таким образом не добиться. Чем выше уровень сложности, тем больше факторов нужно принять во внимание. Со временем приходит осознание того, что для победы нужно учитывать еще и направление течения, и высоту волны. Морские красоты, о которых так много говорилось, выполняют еще и информативную функцию, как и в реальном мире. Уверяю вас, очень скоро вы научитесь определять по цвету воды силу ветра, а по гребням волн – его направление. Зазевались, не заметили, не учли – и вот уже парус бессильно хлопает над остановившейся яхтой. А соперники, естественно, уходят вдаль.

ДУХ СОПЕРНИЧЕСТВА

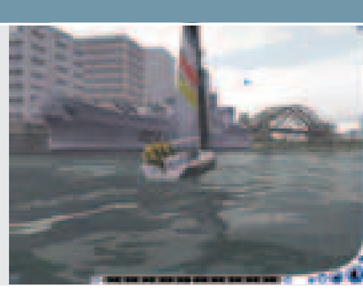
Противники в «Парусной регате» сильны. Разработчики утверждают, что искусственный интеллект учится вашей манере игры, чтобы действовать более эффективно. И действительно, яхты оппонентов не плавают тупо по размеченному маршруту, а совершенно очевидно реагируют на действия игрока, меняя тактику. Реализм вновь поставлен во главу угла. Даже правила, по которым проходят виртуальные гонки, полностью соответствуют всем нормам Международной федерации парусного спорта. За нарушения назначаются штрафы, которые могут привести к поражению или дисквалификации. Поэтому сначала лучше ознакомиться с правилами. Вот только на диске их опять-таки нет.

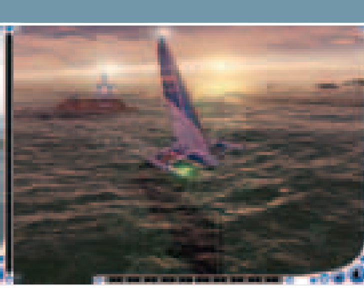
Но все же сингл – не основной режим Virtual Skipper 3. Соревнования с компьютерными оппонентами и гонки на время призваны лишь отточить мастерство. Главная прелесть игры – мультиплеер. Причем даже не по локальной сети (хотя есть и такая возможность), а через Интернет. Люди со всего мира собираются на официальном сервере (логин и пароль для доступа на него прилагаются к лицензионному диску), чтобы принять участие в виртуальных состязаниях. График крупных соревнований расписан на несколько недель вперед («извините, шеф, но в пятницу у меня регата в Новой Зеландии»). Многие, похоже, воплотили там свою мечту.

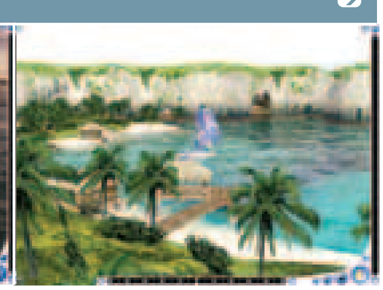
И пусть у вас нет возможности даже в Крым съездить, зато вы на своей собственной, хоть и ненастоящей, яхте поборетесь с соперниками из разных частей света за право называться первым. И прелесть здесь даже не в лидерстве. Воистину главное не победа, а участие и возможность почувствовать себя равным среди равных. Объединенных любовью к морю... ■

Свой островок в Тихом океане

В игре представлены несколько типов яхт – от небольшой четырехместной Melges 24 до гигантского тримарана Open-60. Соревнования проходят в семи локациях по всему миру. Маловато, но этот недостаток с лихвой компенсирует встроенный редактор, позволяющий создать красивейший остров, словно сошедший с рекламы «баунти».









Флорен Кастельнера:

Симулятор парусного спорта ничем не хуже авиасима!

Французские разработчики игр – компания Nadeo – прославились, выпустив два качественных и интересных проекта. Это автогонки TrackMania, получившие высокую оценку «СИ», и уникальная линейка симуляторов парусного спорта. О Virtual Skipper 3 нам рассказывает директор проекта Флорен Кастельнера.

? Как появилась ваша компания, чем вы занимались до того, как начали создавать компьютерные игры?

Наша компания похожа на футбольную команду. Почти все мы знаем друг друга с шести лет. И мы всегда хотели создавать компьютерные игры. Собственно, этим мы и занимаемся с тех пор, как окончили французский колледж, в котором учились на программистов.

? О Virtual Skipper 3. Почему вы выбрали такой специфический жанр – парусный спорт?

А чем симулятор яхт и тримаранов хуже, скажем, авиасима? Людей, которые хоть раз в жизни плавали на лодке, куда больше, чем тех, кто сидел за штурвалом самолета. И, потом, мореплавание – это часть мировой истории. Мы в Nadeo очень гордимся тем, что смогли создать фундаментальную игру, которая, тем не менее, понятна любому игроку.

? Судя по всему, вы знаете о парусном спорте не понаслышке: говорят, у вас самих есть яхта?

Не совсем так. У нашего партнера, Паскаля Герольда, есть огромная яхта. Вообще она проектировалась для установления мировых рекордов. По мне так яхта слишком уж большая – высотой с десятиэтажный дом. На ней Паскаль участвовал в престижной французской регате «Route du Rhum». Ну а сам я не моряк.

? При создании игры учитывались знания, полученные при плавании на этой яхте?

Паскаль выступил в качестве эксперта, давал практические советы по игре. Он сыграл ключевую роль: объяснил, на основе каких параметров осуществляется управление яхтой, что нужно изменить, улучшить. Плюс нам помогали интернет-сообщества.

? Симуляторы обычно имеют репутацию «серьезных» игр. А создавать их сложнее, чем аркады?

И да, и нет. Проще, потому что конкурентов мало. Можно сконцентрироваться на том, что действительно важно, не заморачиваясь маркетингом. Проще еще и потому, что ничего не нужно придумывать. Необходимо лишь создать для игрока виртуальный мир, близкий к реальному настолько, насколько это вообще возможно. С другой стороны, это-то как раз и сложно: нельзя обойти проблему, поменяв что-нибудь в дизайне или свойствах объекта. Реальность есть реальность. «Парусная регата» – программа сложная, в ней семьсот тысяч строчек кода. Думаю, немного найдется аркадных игр, которые могут сравниться с ней по этому показателю.

? На кого рассчитана игра «Парусная регата»? Пользуется ли она успехом среди членов яхт-клубов?

Virtual Skipper 3 – это игра простая и, как мне кажется, понятная почти каждому. Обычные гонки, только вместо мотора – ветер. Думаю, геймерам должна нравиться возможность ходить под парусом. Популярна ли игра в яхт-клубах – понятия не имею. Знаю кое-кого из спортсменов, которые с удовольствием играют в «регату», но с точки зрения статистики сказать ничего не могу. Надеюсь, что игра им нравится.

? Вода в игре просто потрясающая, лучше мы и не видели. Долго над ней мучились?

Работа продолжалась два года. Изображение воды – ключевой момент в игре. Поэтому тщательно прорабатывалось все: освещение, отражение, преломление, анимация и форма волн. С развитием «железа» мы добавляли эффекты, которые раньше не могли реализовать в проекте.

? Следует ли ждать четвертую часть этой игры? Если да, то какие изменения она претерпит?

Мы хотим пока немного подождать с очередным релизом. Есть желание сделать «Парусную регату» еще красивее, а для этого компьютеры должны стать еще совершеннее.

? Общаетесь ли вы с геймерами? Вы знаете, что у вашей игры есть фан-клуб и в России?

Мы следим за тем, что происходит в онлайне, знаем некоторых игроков лично. Они нам очень помогают перед релизами и уже стали частью мира «Парусной регаты». Русские игроки сильны. В общем зачете по странам Россия занимает очень высокую позицию!

? Чем сейчас занимается компания Nadeo, над какими играми идет работа? Это будут симуляторы или вас интересуют и другие жанры?

Очень скоро выйдет add-on TrackMania Sunrise. Это тоже фундаментальный проект: возможности в нем шире, чем в любом гоночном симуляторе. Мы вообще стараемся находить оригинальные жанры. Сейчас, например, мы подбираем концепцию еще для одной игры.

? Какие у вас планы на будущее?

У Nadeo своя философия: мир меняется, и мы меняемся вместе с ним. Увидим, что будет завтра, и постараемся сделать лучшее, на что мы способны.

«Страна Игр» благодарит компанию «Новый диск» за помощь в подготовке этого материала.



ГЛАВНОЕ В ЯХТЕ – ЭТО ПАРУСА.



РЕАЛЬНАЯ ЯХТА, ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ ПРОДЮСЕРУ VIRTUAL SKIPPER 3.



А ЭТО ТРИМАРАН ИЗ ИГРЫ. РАЗРАБОТЧИКИ ПРИЛОЖИЛИ НЕМАЛО УСИЛИЙ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ «ПАРУСНУЮ РЕГАТУ» МАКСИМАЛЬНО РЕАЛИСТИЧНОЙ.



"NON-STOP ACTION" – AG.RU
BLOODRAYNE™
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
ZOO
Digital Publishing
© Majesco Sales, Inc., 2004. Разработка Terminal Reality. Логотип, название и персонаж «BloodRayne» являются зарегистрированными товарными знаками Majesco Sales, Inc. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по тел.: (095) 147-13-38, e-mail:support@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Автор:
Наталья Одинцова
serizawa@mail.ru



Guilty Gear: Isuka

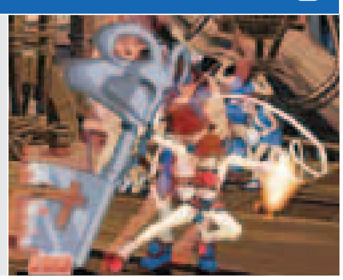
IMPORT REVIEW

Heaven or Hell? Let's Rock! Несмотря на все нововведения, это тот же Guilty Gear.

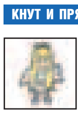
Ради чего стоит драться – ради справедливости или же, чтобы защитить тех, кто доверился тебе? Ради мести, ради личной выгоды, ради того, чтобы искупить свои прошлые грехи? Ради чего стоит вновь и вновь ставить свою жизнь на кон, не задумываясь над тем, что ждет в конце – ад или рай? Но пока продолжается бой, философские мысли отходят на задний план. Азарт схватки, противостояние не просто двух бойцов, но двух тактиков, отчаянная оборона, лихое нападение, эффектная серия комбо-ударов, напряжение последних минут, когда любая промашка способна превратить верную победу в поражение. И именно возможность пережить этот азарт, почувствовать себя мастером боевых искусств, противопоставить чужим умениям не только быстроту собственной реакции, но и способность разрабатывать тактику ведения боя, – вот, что определяет очередной файтинг как «кнопкомесилово», или же как технически продуманную игру.
Guilty Gear: Isuka продолжает серию 2D-файтингов Guilty Gear от Arc Systems и Sammy, доказывая, что не только полигонные модели способны сделать игру запоминающейся. Ведь мало просто согнать разношерстных персонажей и выставить их друг против друга на каком-нибудь подпольном, а то и вполне открытом турнире – требуется объединяющий мотив или оригинальная идея, чтобы не поползли слухи об очередном клонировании наследия SNK и Capcom.
В Guilty Gear привычно-непривычный набор из самураев, сумасшедших докторов, благородных крестоносцев, асассинов и вампиров разнообразят многочисленные отсылки к тяжелому металлу и року. То фоны сражений оживят щедрые нагромождения цепей и монстров в шипастых браслетах а-ля обложки альбомов Iron Maiden или Gamma Ray, то в списках героев «засветятся» имена легендарных вокалистов, то название хитрого приема окажется полностью созвучно хиту группы Metallica. Не отстает и саундтрек – гитарные риффы удачно сочетаются со звоном мечей и поднимают боевой дух. Если предыдущие игры серии могли похвастаться разве что улучшенными аранжировками первоначальных тем, то Isuka порадует ветеранов абсолютно новой подборкой мелодий.
А уж когда эффектная визуальная сторона сочетается с продуманной системой боев, то динамизм просто зашкаливает. От Guilty Gear привыкли ждать сбалансированной турнирной сетки, в которой нет бойцов, откровенно превосходящих соперников по силе, и систему комбо-ударов, исключающую возможность торжества любителей помолотить по кнопкам вслепую над

Пополнение файтерских рядов

После блистательной четверки персонажей, добавившихся к основному ростеру в Guilty Gear X2, искусственный воин A.B.A даже с разумным оружием, названным по имени средневекового врача Парацельса, смотрится более чем скромно. У A.B.A. три боевых состояния, причем даже в самом мощном из них он теряет очки здоровья, нанося удары по противнику.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Отточенная за богатую историю серии боевая система, запоминающиеся персонажи, командные сражения в Versus Mode.



Минусы:
Усложненная система управления, эффектные спецатаки в Versus Mode нередко вынуждают вести бой почти вслепую, долгие комбо-выкладки не поощряются.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/fighting
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sammy Studios
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Arc System Works
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.guiltygeargame.com

АЛЬТЕРНАТИВА

СОВРЕМЕННЕЕ, ЧЕМ



King of Fighters 2002 & 2003

УСТУПАЕТ



Guilty Gear X2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ 6.0

Наше резюме:
Не полноценное продолжение, но очередной вызов ветеранам Guilty Gear.

Пернатый талисман

Орнитологи мира бьются над загадкой «isuka» – маленькой птички, за пределами Японии более известной как «клест». То ли за характерный клюв, напоминающий скрещенные мечи, то ли за острые крылья пичуга угодила прямиком в название легендарного файтинга, подменив собой привычные «иксы».



СЧЕТЧИК КОМБ В BOOST MODE ТЩАТЕЛЬНО ФИКСИРУЕТ БОЕВЫЕ УСПЕХИ ИГРОКА, ДАВАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЦЕНИТЬ СОБСТВЕННЫЙ УРОВЕНЬ МАСТЕРСТВА.

НОВИЧКАМ-ФАЙТЕРАМ (ОСОБЕННО В КОЛИЧЕСТВЕ ЧЕТЫРЕХ ШТУК) ПЕРВОЕ ВРЕМЯ БУДЕТ СЛОЖНО РАЗОБРАТЬСЯ, КТО ГДЕ НАХОДИТСЯ НА ЭКРАНЕ.



НА СТАТИЧЕСКИХ КАДРАХ РАЗОБРАТЬСЯ В ПРОИСХОДЯЩЕМ НА ЭКРАНЕ НЕСЛОЖНО. В РЕАЛЬНОМ БОЮ СПЕЦЭФФЕКТЫ СИЛЬНО ОТВЛЕКАЮТ.

же как и в парных схватках, спецприемом можно одновременно усмирить нескольких нападающих. Все это не слишком интересно; неудачный набор игровых режимов – самое слабое место Guilty Gear Isuka.

Развития сюжета предыдущих игр здесь нет. Вообще. Зато есть боевая система с усложненным управлением, умеренно интересные игровые ответвления (ветеранов порадует, но новичкам проще будет освоиться в мире Guilty Gear на примере Guilty Gear X2 или Guilty Gear XX #Reload (читать как «sharp reload»), два новых персонажа (только один игровой) и мультиплеер, позволяющий устроить форменное безобразие в Versus Mode (в том числе оглушить собственного напарника). Еще не полноценное продолжение, уже не add-on. ■



знатоками игровой механики. Но на достигнутом разработчики решили не останавливаться и вместо привычных боев один на один ввели бои два на два.

Ринг разделился на передний и задний план, чтобы было где развернуться соперникам с кинематографичными спецприемами в стиле «пол-экрана в огне» (хотя временами графическая мешанина все ж мешает бою) или куда вовремя отбежать от разящего удара (вариант: огрести по полной с двух сторон сразу). И если раньше персонажи автоматически разворачивались лицом к противнику, то теперь ориентирует героя в пространстве сам игрок. Раздражает? Скорее непривычно, ведь необходимость задавать направление была и в предыдущих играх – например, при блокировке ударов или при исполнении спецприема. Для примерного наказания любителей подкрадываться со спины предусмотрена возможность атаки без разворота. Хотя и баловаться долгими комбами опасно – атака не занятого в непосредственной схватке персонажа прерывает любой спешал.

Раньше персонажи сами разворачивались лицом к противнику, а теперьориентирует героя в пространстве игрок.

Традиционный Arcade Mode – серия сражений, венцом которой становится схватка с мощным боссом, – в Isuka объединен с Survival Mode из предыдущих серий. На каждом двадцатом уровне игроку предстоит сразиться с парой бойцов, а на сотом – с боссом. По мере набирания уровней параметры противников улучшаются, что заметно уменьшает восторг от знания слабых и сильных сторон каждого персонажа, а увлекательные сражения превращаются в гонки на выживание – как героя, так и джойстика. Factory Mode посвящен собиранию уникального Робо-Кая – карикатурная анимация чужих спецприемов посмешит фэнов, но надолго увлечет лишь немногих. В GG Boost Mode угадываются мотивы Final Fight – выбранный персонаж идет через арену, кося набегающих врагов. Так



ЭКСПА ДЛЯ ПРИОБРЕТЕНИЯ НОВЫХ СПОСОБНОСТЕЙ РОБО-КАЯ ЗАРАБАТЫВАЕТСЯ ПРОХОЖДЕНИЕМ SCRAMBLE MODE (РАЗНОВИДНОСТЬ GG BOOST).





Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, GameCube
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Spark Unlimited
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.callofduty.com

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

WW II-игры до сих пор не приживались на приставках. С выходом Finest Hour ситуация может измениться.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

С тем, что PC – наиболее удобная, популярная и приспособленная для шутеров от первого лица платформа, никто не спорит. Именно ее эксплуатируют маститые и не очень разработчики при создании своих шедевров. В прошлом году мы стали свидетелями второго и третьего пришествия самых значимых творений в жанре, которые еще на какое-то время останутся эксклюзивами для поклонников компьютерных баталий. А уж сколько вышло игр рангом пониже... Впрочем, сказать, что консольщики оказались обделенными качественными FPS, было бы в корне неправильно. Просто их традиционно оказалось намного меньше. А поэтому ценность каждого отдельно взятого образчика возрастает как минимум на один-два рецензионных журнальных балла. Разумеется, при условии, что предмет рассмотрения того заслуживает.

Call of Duty: Finest Hour – проект, на который невольно обращаешь внимание из-за его названия. Оно досталось игре от старшего брата, признанного в 2003 году лучшим PC-шутером года. Восторженные отзывы журналистов и простых геймеров, на многих языках восхвалявших самый реалистичный симулятор Второй мировой, не были проигнорированы издателями. И вот, как говорится, время консолей пришло...

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Finest Hour рассчитан в первую очередь на тех, кто по каким-либо причинам обошел стороной оригинальный Call of Duty и хотел бы наверстать упущенное. Нет, это отнюдь не клон прошлогоднего творения Infinity Ward, однако игра очень похожа на своего предшественника и идейного вдохновителя. Вот перед нами советские бойцы, отчаянно штурмующие оскалившиеся десятками пулеметных расчетов берега Сталинграда. Вот – янки, пытающиеся прокрасться через немецкий тыл для совершения очередной диверсии. Ну и, конечно же, танковые баталии, без которых сейчас не обходится ни один уважающий себя WW II-проект. Все это мы уже видели. Но, несмотря на откровенную навязчивость геймплея и возникающее время от времени чувство дежавю, проходить Call of Duty: Finest Hour интересно. Разработчики сумели сохранить основное достоинство серии: атмосферность. По этому параметру игра даст десять очков вперед любому шутеру, когда-либо радовавшему своим появлением владельцев PS2, Xbox или GC. Согласитесь, при существующем «разнообразии» консольных FPS данный фактор вполне может стать решающим при покупке.

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШО

Следующий вопрос, стоящий на повестке дня при обсуждении Call of Duty: Finest Hour, – ее историческая достоверность. С этим у Spark Unlimited все в порядке. Игра поде-



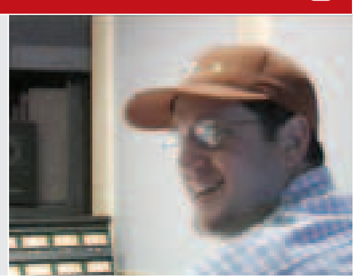
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Хороший приставочный шутер на тему Второй мировой, который проходится буквально на одном дыхании.

FINEST MUSIC

Авторство музыкального сопровождения Call of Duty: Finest Hour принадлежит молодому, но весьма перспективному и талантливому композитору из Италии Майклу Джиаччино (Michael Giacchino). Среди его последних достижений – создание музыки и звуковых эффектов к успешному анимационному проекту The Incredibles.



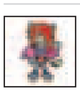
MUPPETS-ШОУ НА ПЕРЕДОВОЙ

Анимация для современной игры играет не меньшую роль, нежели красивая графика и впечатляющие спецэффекты. В Finest Hour эта составляющая геймплея находится на должном уровне. А все благодаря тому, что над движениями персонажей трудилась студия Jim Henson Creature Shop – создатель знаменитого лягушонка Кермета.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Великолепная динамика, отличный саундтрек, некоторые миссии завораживают своей красотой и пристальным вниманием к самым мелким деталям.



Минусы:
Слабый искусственный интеллект противников, очень небольшая продолжительность игры.



ЭТУ ХРАБРУЮ РУССКУЮ ДЕВУШКУ ЗОВУТ ОЧЕНЬ СТРАННО: TANYA PAVELOVNA.



ТАКИЕ КРАСОТЫ ИНОГДА ОТКРЫВАЮТСЯ...



СУРОВЫЕ КОМИССАРЫ ОБЪЯСНЯЮТ СОЛДАТАМ, КУДА МОЖНО, А КУДА НЕЛЬЗЯ ИДТИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Return to Castle Wolfenstein

ХУЖЕ, ЧЕМ



Killzone



лена на три кампании, проходящих не только в разных странах, но и на разных континентах. Каждая из них предлагает геймеру поучаствовать в реальных событиях того далекого времени. Связный сюжет, как это было и ранее, отсутствует. История рассказывается от имени нескольких отдельных персонажей. Откровенных ляпов, из-за которых ветераны могли бы впасть в продолжительную депрессию, к счастью, не наблюдается. Арсенал оружия увеличился, а разнообразие заданий порадует даже искушенного игрока. О графике хочется говорить только хорошее. Разработчики весьма грамотно использовали скромные ресурсы приставок, в результате чего скорость игры даже в самых тяжелых сценах остается стабильной.

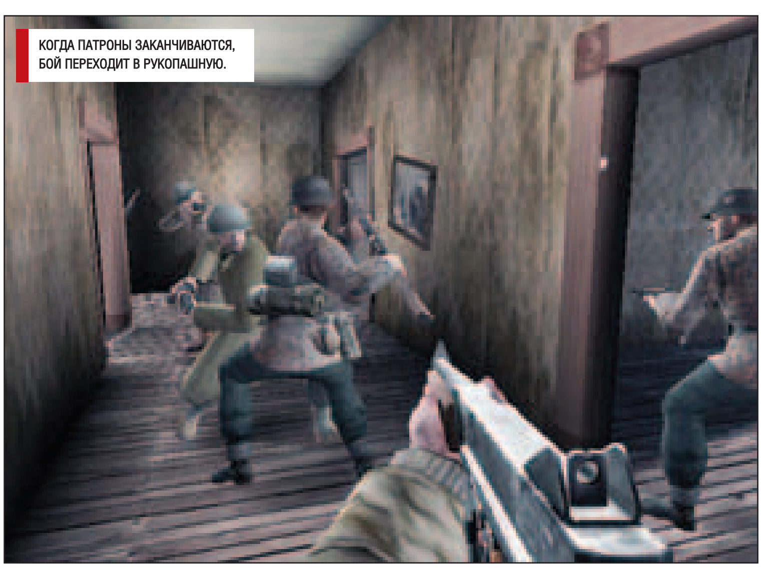
И ЧТО ТАКОЕ ПЛОХО

Но есть и отрицательные (куда же без них) моменты. Первый такой момент – искусственный интеллект противников. Иногда они умудряются демонстрировать поистине обескураживающую тупость. В Finest Hour есть несколько мест, пройти которые можно так, что враги даже не заметят, как у них под носом проскочил неприятельский солдат. Но больше всего огорчает малая длительность игры. Помнится, некоторые хардкорные игроки жаловались

ИСТОРИЮ НАДО УЧИТЬ

Один из самых заметных ляпов оригинального Call of Duty от Infinity Ward, не заметить который могли лишь западные игроки, в Finest Hour был исправлен самым кардинальным образом. Речь идет о красных флагах, с которыми советские солдаты штурмовали Сталинград. В оригинальной игре знаменитая символика «серп и молот» располагалась совсем не там, где мы привыкли ее видеть в кадрах военной хроники. Разработчики из Spark Unlimited не стали мудрствовать лукаво и вовсе убрали эту эмблему из игры. В результате бойцы Красной Армии идут в бой со стягами, лишенными знака, ставшего неотъемлемой частью Знамени Победы.





КОГДА ПАТРОНЫ ЗАКАНЧИВАЮТСЯ, БОЙ ПЕРЕХОДИТ В РУКОПАШНУЮ.



ГЛАВНОЕ – УДАЧНО ПОПАСТЬ.

ГЛАВНОЕ ИЗ ИСКУССТВ

Боссы из Activision уже всерьез задумываются над тем, чтобы вывести свое детище на большой экран. Ставка в данном случае делается не на сюжет, а на звезд, которых планируется привлечь для съемок фильма. Если повезет, главных героев будущей ленты сыграют Николас Кейдж и Мэл Гибсон.


ИНОГДА БЕЗ ТОЧНОГО ПРИЦЕЛИВАНИЯ ПОПАСТЬ В ПРОТИВНИКА СТАНОВИТСЯ ВЕСЬМА ПРОБЛЕМАТИЧНО.



КАК РОКЕР НА ВОЙНУ ПОПАЛ

Вы любите старый-добрый рок? Прислушайтесь к голосам персонажей игры. Одного из коммандос озвучивает не кто иной, как Брайан Джонсон (Brian Johnson) – вокалист группы AC/DC. По словам мистера Джонсона, для него это была большая честь, ведь родители рок-бунтаря принимали участие во Второй мировой.



на то, что первый Call of Duty они пробегали от начала и до конца чуть ли не за три часа. Сказать однозначно, что же на самом деле лучше – стремительный, но короткий экшн, либо долгое скитание по лабиринтам и коридорам с непременными прятками в темноте, невозможно. Но факт остается фактом: завершить Call of Duty: Finest Hour можно уже через семь-восемь часов после того, как диск будет вставлен в приставку. Впрочем, время это пройдет не зря, уверяем вас.

ОНО ТОГО СТОИТ

Так уж сложилось, что тематика WW II никогда не была в фаворе у

Call of Duty: Finest Hour – проект, на который обращаешь внимание из-за его названия.



обладателей консолей. Если бы Finest Hour вышел не на консолях, его успех несомненно был бы намного внушительнее. В стане поклонников мыши и клавиатуры такие проекты пользуются неизменным спросом и популярностью. Но от своей явно невыигрышной платформенной принадлежности игра отнюдь не становится хуже. Попробуйте ее! Посвятите ей хотя бы час своего свободного времени, и вы поймете, что удел приставочных шутеров – это не только отстрел мутантов в футуристических мирах. ■


ПРИВЫЧНОГО СПЛИТ-СКРИНА В ИГРЕ НЕТ, ЗАТО НАЛИЧЕСТВУЕТ ПОЛНОЦЕННЫЙ МУЛЬТИПЛЕЕР ПО СЕТИ.


КАКАЯ ЖЕ ИГРУШКА ПО ВТОРОЙ МИРОВОЙ БЕЗ ТАНКОВЫХ СРАЖЕНИЙ!

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Георгий Авдеев
altermann@nightmail.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	TBS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Stardock
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM

ОНЛАЙН:
http://www.galciv.com/expansion.asp

Galactic Civilizations: Altarian Prophecy

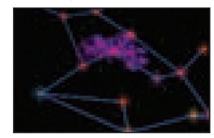
Жанр пошаговых стратегий переживает кризис. Поэтому мы не могли пропустить add-on к Galactic Civilizations, хоть выдающимся проектом его и не назовешь.

Galactic Civilizations – не забава для широких масс. В то время как фанаты будут восторгаться игрой, рядовой геймер пройдет мимо, не оборачиваясь. В такие игры не играют после трудного дня – они забирают все время без остатка.
Вам не хотелось после победной оккупации планеты в Civilization продолжить игру в масштабе галактики? С выходом Galactic Civilizations в 2003 году новоявленные колонизаторы получили возможность проявить себя. Расплатой за размах стала технологическая убогость визуализации, отчасти скрашиваемая работой художников. Но графические огрехи меркли в сравнении с громоздким интерфейсом и сложностью освоения игры.
Если вы надеялись, что за год разработки add-on'а положение выправилось, то спешу вас разочаровать. Нововведений в Altarian Prophecy хватает для полновесного дополнения, однако действие игры снова разворачивается в плоском космосе, а интерфейс подправлен совсем чуть-чуть, что, впрочем, вряд ли расстроит фанатов.
На вооружение, как несложно догадаться, взят проверенный принцип «всего да побольше». Вероятно, козыри разработчики приберегли для грядущей Galactic Civilizations 2. А у нас в наличии свежая одиночная кампания, в ходе которой мы столкнемся с двумя новыми расами – Korx и Drath, скрывающими причину схожести Terrans и Altarians и само пророчество. К технологическому древу приросли невиданные доселе ветви, а в списке юнитов оказались четыре новых корабля. На закуску нам оставили вполне толковый редактор, позволяющий создавать целые кампании. Разработчики активно осуществляют поддержку инструментария – достаточно зайти на официальные форумы.
В сухом остатке мы получили довесок к оригинальной игре, в который перекочевали все достоинства и некоторые проблемы оригинала. И хотя Altarian Prophecy обрадует фанатов пошаговых стратегий, для широкой аудитории он останется незамеченным. ■


СТАРТОВЫЕ НАСТРОЙКИ ПОЗВОЛЯЮТ НЕ ТОЛЬКО СОКРАТИТЬ КОЛИЧЕСТВО ПРОТИВНИКОВ, НО И МЕНЯТЬ ИХ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ УРОВЕНЬ, А ТАКЖЕ ОТНОШЕНИЕ К ИГРОКУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Master of Orion III

ХУЖЕ, ЧЕМ


Civilization III

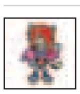
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Качественное дополнение, без претензий на оригинальность и новизну, укомплектованное полноценным игровым инструментарием.

КНУТ И ПРЯНИК + -

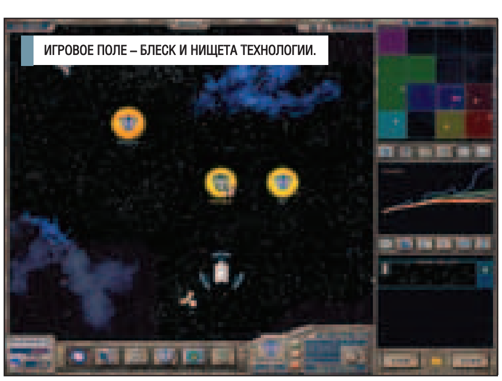

Плюсы:
Обилие тактических и стратегических возможностей, продвинутый интеллект противника, ненавязчивый юмор в диалогах.


Минусы:
Безнадежно устаревшая технология, повышенная сложность освоения, громоздкий интерфейс, отсутствие многопользовательского режима.

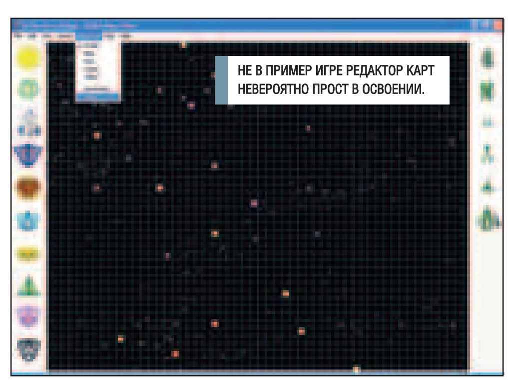
Системный кризис и трудности перехода

В 1994 году компания Stardock, до этого разрабатывавшая программное обеспечение, выпустила свою первую пошаговую игру – Galactic Civilizations. Проекту прочили блестящее будущее, однако судьба его не сложилась: творение Stardock опиралось на опальную OS/2 и популярности не добилось.




ИГРОВОЕ ПОЛЕ – БЛЕСК И НИЩЕТА ТЕХНОЛОГИИ.


КЛЮЧЕВЫЕ СОБЫТИЯ ИГРЫ СОПРОВОЖДАЮТСЯ ВИДЕОРОЛИКОМ И ПОДРОБНЫМ ТОЛКОВАНИЕМ.


НЕ В ПРИМЕР ИГРЕ РЕДАКТОР КАРТ НЕВЕРОЯТНО ПРОСТ В ОСВОЕНИИ.



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



IMPORT REVIEW

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube
- **ЖАНР:** action/RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega AM2
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.sega.com/games/game_temp.php?game=virtuaquest

Virtua Quest

Новый проект команды Sega AM2 наглядно доказывает, что пути игроделов неисповедимы.

Такие игры недвусмысленно намекают: в индустрии что-то неладно. Не иначе как пришло время крепиться. Женщины – мужайтесь, мужчины – женитесь. «Kingdom Hearts во вселенной .hack с бойцами Virtua Fighter в качестве помощников» вместо обещанной «Shenmue с персонажами VF» – вернейший признак, что до какой-нибудь «Katamari Damacy в мире Final Fantasy VII» (непременно с Кайт Ситом в главной роли) ехать осталось недолго. Если чуточку серьезнее, то Virtua Quest (VQ) – на редкость не впечатляющая работа AM2, при ознакомлении вызывающая противоречивые чувства.

CHOOSE YOUR FUTURE

Нам представляют далекое будущее – настолько далекое, что люди этого времени сумели организовать необъятных размеров подпространство с неоригинальным названием Нексус (Nexus). Виртуальная вселенная создана с использованием огромного количества серверов, число уникальных миров – невообразимо велико. Подобно реальности, Нексус постоянно меняется, какие-то сегменты забрасываются, в результате чего рождаются легенды. Сказания о разного рода сокровищах – к примеру, частичках редкой и ценной информации. А на каждый клад, как известно, всегда есть искатель – потому в Нексусе существуют люди, именующие себя охотниками.

CHOOSE YOUR DESTINY

И вот как-то раз бывалый следопыт Хаями (Hayami) помог своему другу Сэю (Sei) с его первой вылазкой в неизведанное. Дебют товарища оказывается не очень ярким – новичку практически не удается собрать чипов (сетевой аналог денег), так что ребята решают попробовать снова. Попытка номер два в некотором смысле оказывается еще более неудачной – Сэй успешно осваивает азы боевого режима и привыкает к сетевому саттелиту по имени Бит (Bit), однако программа неожиданно дает сбой, из-за чего паренек лишается возможности покинуть виртуальное пространство. От безысходности герой исследует локацию и узнает о себе много нового – оказывается, он единственный, кто может пользоваться силой полумифических Virtua Souls – особых чипов, в которых содержится информация о бойцах Virtua Fighter! Полагаясь на открывшиеся сверхспособности, мальчик должен разрушить зловещие планы группировки J6 (Judgment Six), задумавшей сделать с Нексусом страшное, дабы дестабилизировать мир настоящий.

CHOOSE YOUR BATTLE

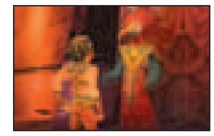
Наделенный навыками самых виртуозных мастеров боевых искусств XXI века, новобранец заметно превосходит других охотников – похоже на сравнение дайвера с простым обитателем Диптауна из «Лабиринта отражений». Стоило Сэю овладеть фантастической мощью, как он автоматически лишился возможности спокойного разгуливания по просторам Нексуса: за каждым углом поджидает враг, а команда LOGOFF блокируется до поражения босса. Раскидывать недругов позволяется множеством способов – здесь вам и комбо, и мощные одиночные удары, и даже броски. Вдогонку – специальная «воздушная» комбинация, пинки с разбега и энер-

Ассоциативный ряд

Игровая вселенная вкупе с концепцией до безобразия избиты. В процессе просмотра сюжетных сцен и беготни по локациям игроку не раз вспомнятся вселенные .hack, Mega Man Battle Network, «Лабиринта отражений» Сергея нашего Лукьяненко и «Матрицы» братьев Вачовски, в то время как главный герой всем своим естеством походит на Copy из Kingdom Hearts.

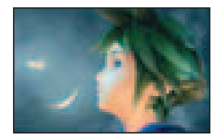
АЛЬТЕРНАТИВА

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Sphinx & the Cursed Mummy

ХУЖЕ, ЧЕМ



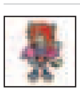
Kingdom Hearts



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересная задумка, неплохой дизайн, персонажи вселенной Virtua Fighter, хороший уровень интерактивности, большое количество ударов.



Минусы:
Монотонный звук, однообразные противники, заметные дефекты анимации, неудобства с камерой и управлением, cut-сцены страдают «синдромом FFX».

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

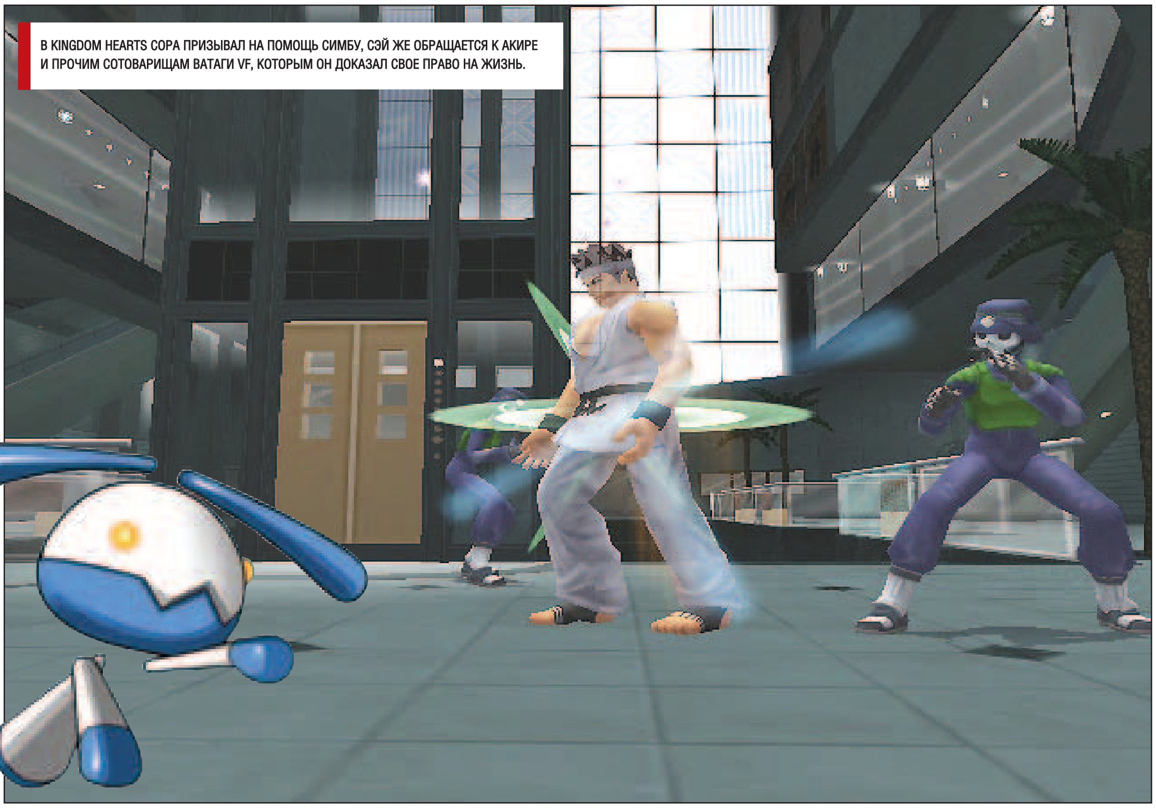
Наше резюме:
Под каким углом ни глянь – средненькая action/RPG. Понравится любителям киберпанка и фанатам Virtua Fighter.



ДАЛЕКО НЕ КАЖДАЯ ACTION/RPG МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬ КОМБИНАЦИЯМИ АТАК, А В VQ ДАЖЕ БРОСКИ ЕСТЬ.



ЭТА РАЗБОРКА В БАРЕ ДАСТ ФОРУ ЛЮБОМУ АНАЛОГУ ИЗ АМЕРИКАНСКИХ БОЕВИКОВ. ПНИ ВРАЖИНУ – И КАК МИНИМУМ ОДНИМ ПРЕДМЕТОМ ИНТЕРЬЕРА СТАНЕТ МЕНЬШЕ.



В KINGDOM HEARTS СОРА ПРИЗЫВАЛ НА ПОМОЩЬ СИМБУ, СЭЙ ЖЕ ОБРАЩАЕТСЯ К АКИРЕ И ПРОЧИМ СОТОВАРИЩАМ ВАТАГИ VF, КОТОРЫМ ОН ДОКАЗАЛ СВОЕ ПРАВО НА ЖИЗНЬ.

вместо буйства красок атмосферу поддерживает строгая гамма, а вот анимация разочаровывает. Бег вышел даже лучше, чем в Star Ocean: Till the End of Time, зато дерганные прыжки изрядно мозолят глаза. А уж если взбежать вверх по стене и кувыркнуться через себя – перед игроком предстанет натуральный образец убогой анимации в три кадра. Сюжетные сцены не миновало «проклятие Final Fantasy X»: артикуляция говорящих явно не совпадает со звучащими репликами. Словом, недоделали.

У Virtua Quest есть один неоспоримый козырь: это action/RPG с невероятно богатой боевой системой – геймер фактически окунается в не самый плохой трехмерный beat'em up. НФ-сеттинг, истории про сетевые миры и злодеи с идеей-фикс нам уже более чем привычны, а культовые личности VF представлены в неинтересном амплуа – потому в списке достоинств остается лишь это нововведение в жанре. Ну что, LOGIN или LOGOFF? ■



гетический трос. С помощью последнего герой не только карабкается по локациям, но и цепляется за отправленных в воздух противников, дабы молниеносно подобраться к парящей туше и успеть накрутить в счетчике комбо еще несколько «хитов». Для пущей зрелищности сетевого путешественника научили бегать по стенам и всячески кувыркаться. Но главным моментом при рассмотрении боевой системы VQ являются возможности искомых артефактов, Virtua Souls. За этими сгустками информации предстоит гоняться на протяжении всей игры, и оно того стоит – каждая найденная частичка переносит бравого мальчика на арену, где его ждет поединок с бойцом из Virtua Fighter. Потерпев поражение, фигура культового файтинг-сериала обучит победителя технике боя, которая станет очередным подспорьем в избиении прихвостней J6. Но и это еще не все: поверженных воинов можно призывать на помощь, а если активировать специальный режим, то Сэй на некоторое время станет гораздо быстрее и сильнее. Слуги Зла гибнут со скоростью звука – число ударов того и гляди зашкалит. Протагонист способен развиваться – растить охотничий ранг и модернизировать боевую перчатку. Не стоит забывать и про Бита, ведь в зависимости от рациона спутник принимает разные формы и выполняет множество функций.

Зачистка помещений от толп одинаковых вражин – главный промах геймплея VQ.

И все бы хорошо, но видов врагов до безобразия мало. Кроме того, они слабы как дети: при борьбе совершенно необязательно что-то обдумывать – достаточно руководствоваться нехитрым принципом «бей прежде, чем ударят тебя». Зачистка помещений от толп одинаковых противников – главный промах геймплея VQ. Сражения с героями VF можно различить только по модели противника – все «приглашенные звезды» без лишних проблем одолеваются ударами в воздухе. В столкновениях с боссами чуточку веселее – тут все же иногда следует прикинуть, когда атаковать, а в какой момент лучше по стеночке пробежаться.

CHOOSE YOUR VISION

В облике VQ чувствуется почерк команды AM2:



ЗАМЕНИТЬ СЭЯ НА РИО ХАДЗУКИ, ДОБАВИТЬ ДЕТАЛЕЙ – И МЫ УЖЕ В SHENMUE.



ЗА «МАКУШКУ» ФОНАРНОГО СТОЛБА МОЖНО УЦЕПИТЬСЯ ТРОСОМ И, ВОЗМОЖНО, ДОБЫТЬ НЕКОТОРОЕ КОЛИЧЕСТВО ЦЕННЫХ ЧИПОВ.



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Black Hole
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 384 Майт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

ОНЛАЙН:
http://www.eagames.com/official/armiesofexigo/armiesofexigo/us/home.jsp

Armies of Exigo

С копирования шедевров великих мастеров начинали многие великие мастера. Поэтому обвинять Black Hole в плагиате неразумно.

Мнение о том, что в жанрах вроде RTS и FPS появляются только клоны, уже стало расхожим. В самом деле, что нового можно придумать, не выходя за рамки канона? Однако ж копии хитов от Blizzard мы всегда легко можем отличить от игр-конкурентов. Но так ли уж важна оригинальность проекта, если к его качеству сложно предъявить претензии?

EXIGOCRAFT

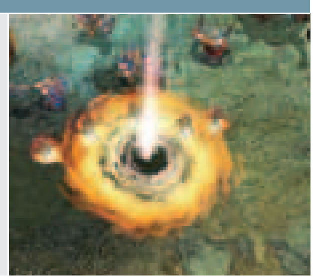
Armies of Exigo воспринимается как перерисованный Warcraft III. Причем это не просто еще одна фэнтезийная RTS с эльфами и орками. Скопировано все вплоть до интерфейса, угла обзора камеры (и способов ее крутить), подачи сюжета, работы с квестами в синглплеерной игре. Проходя однопользовательскую кампанию, на каждом шагу отмечаешь, что позаимствовано из оригинального Warcraft III, а что – уже из Frozen Throne (например, лечащие руны). К первому относится в числе прочего и сюжет, точнее его детали! Представьте себе, что альянсу людей и эльфов угрожают Звери (с большой буквы) – союз орков, гоблинов, огров и тому подобных тварей – чем вам не Орда? Но, естественно, бывшие враги будут вынуждены помириться и сообща противостоять Павшим, которые смутно напоминают... зергов. Последнее не случайно. Armies of Exigo идейно продолжает StarCraft с его тщательно сбалансированной трехрасовой системой, большим по сравнению с Warcraft III количеством зданий и, что важнее всего, отсутствием RPG-элементов. В Armies of Exigo есть герои с магическими заклинаниями, но лишь в синглплеере и определенные сюжетом – в StarCraft было именно так. Здесь юниты набирают опыт и становятся от этого сильнее, но на баланс это влияет незначительно. Никаких разборок с нейтральными монстрами с целью прокачки нет; предметы имеются, но их роль сведена к минимуму. Главное – нет «порождаемых» в специальном здании героев, нет генерируемой ими ауры усиления; нет необходимости набирать опыт; соответственно, кардинально меняется стратегия боя. Не всем ведь пришлись по вкусу «карманные битвы» и серьезное ослабление роли воздушных юнитов Warcraft III. А принцип «армия без героя бесполезна»? Armies of Exigo по сути – альтернативный Warcraft-проект, подпитанный идеями ранних частей сериала. Двести юнитов – лучше, чем сто, не так ли?

СТРОИМ БАЗУ

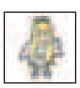
Ресурсов в игре три – золото, драгоценные камни и лес. Первые два – это старкрафтовские кристаллы (валяются на земле) и газ (добывается в шахтах), а дрова – они в Warcraft'е дрова. Бараки, фермы, здания для апгрейдов – с этим любой знаток игр от Blizzard разберет-

ЛАСКАЕТ ВЗОР

Варкрафтовская графика устарела еще до того, как увидела свет третья часть игры. Armies of Exigo тоже вроде бы на лавры 3DMark 3000 не зарится, но выглядит вполне современно. Палитра избавилась от кричащих цветов: комиксно-яркие эльфы и орки отправляются на покой. Хорошие модели юнитов и зданий, великолепные деревья и спецэффекты – здесь все предсказуемо удачно.



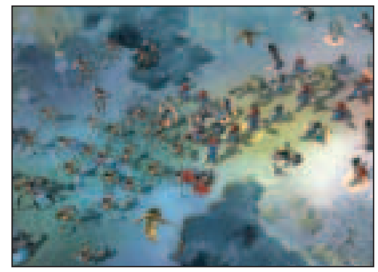
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Приличная графика, интересные миссии в однопользовательском режиме, неплохой баланс между расами.



Минусы:
Игра полностью копирует RTS от Blizzard, ничего принципиально нового разработчики не предложили.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Уставшим от Warcraft III геймерам, желающим провести время за хорошей фэнтезийной RTS.

УДАР ИСПОДТИШКА

Самое весомое новшество – подземный «этаж» уровней – вряд ли радикально отличает Armies of Exigo от все того же сериала Warcraft. Используется он редко, и в основном – в синглплеере. Хотя, конечно, возможность атаковать вражескую базу «снизу» (в том числе и магией прямо сквозь землю!) в меру интересна.



ФОРМАЛЬНО И БЕЗ ЭТОЙ КАТАПУЛЬТЫ МОЖНО РАЗНЕСТИ ЛАГЕРЬ ВРАГОВ, ЖЕСТКО ЗАДАННЫХ ОГРАНИЧЕНИЙ НА ВАШИ ДЕЙСТВИЯ НЕТ. ОДНАКО У ВАС НЕ ХВАТИТ НИ ДЕНЕГ, НИ ТЕРПЕНИЯ.



КАК И В WARCRAFT, ЗДЕСЬ МОЖНО ВЫСТАВИТЬ И ТАКОЙ УГОЛ ОБЗОРА. ТОЛЬКО ЭТО НИКОМУ НЕ НУЖНО.



ОБОРОНА ГОРОДА ПРОРВАНА, А ЗАКЛИНАНИЕ ГЕРОЯ БУДЕТ ГОТОВО ЛИШЬ ЧЕРЕЗ ЧЕТЫРНАДЦАТЬ С ЛИШНИМ МИНУТ... ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ МИССИИ С ПЕРВОГО РАЗА ПРОЙТИ НЕ ТАК ПРОСТО.

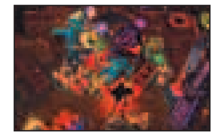
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Lords of Everquest

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Warcraft 3: The Frozen Throne



ся за пять минут. Другое дело, что здесь иначе распределены дополнительные функции зданий – разработчики не скопировали строения из Warcraft III, а просто применили тамошний принцип их конструирования. Согласно этому принципу надо для каждой расы раскидать те самые функции – вроде увеличения лимита армии, обнаружения невидимых объектов, обороны от врагов – между разными объектами. Например, у орков фермы не автоматически производят пищу – в них порождается специальный юнит, который при необходимости может и отбиться рогами и копытами от нападающих. Именно подобные схемы и позволяют добиться реальных различий между расами при сохранении баланса. У Blizzard нашлись достойные ученики: даже принцип прокачки юнитов у Людей/Орков и Павших разный – последние должны для этого поглощать души вражеских воинов.

Проходя кампанию, на каждом шагу отмечаешь, что позаимствовано из оригинального Warcraft III, а что – уже из Frozen Throne.

РАЗУМ СИЛЕН

Искусственный интеллект, может, и неидеален, однако нет в нем и очевидных недоработок. В кампании враги обычно следуют скрипту, насылая на вашу базу однообразные волны юнитов. AI на уровне юнитов соответствует современным стандартам – выделенная группа бойцов сама выстраивается правильно (воины – впереди, маги – позади). В деревьях никто не застревает, врукопашную лучники драться не лезут. В бою, однако, случается всякое – построение разваливается, и лекарь вполне может оказаться где-нибудь в тылу вражеских войск.



ИДЕМ В АТАКУ

Баланс в Armies of Exigo обнаружить удалось – как на уровне рас, так и на уровне юнитов. Правило «камень – ножницы – бумага» встречается на каждом шагу; например, людские пикинеры легко



ЕСЛИ «СПУСТИТЬ» ВНИЗ ЛАВИНУ, МОЖНО УБИТЬ ДВОИХ ВРАГОВ. ИНТЕРАКТИВНОСТЬ, ОДНАКО! ТРЕТЬЕГО С БОЛЬШИМ ТРУДОМ ВАШИ ЛЮДИ ЗАТЫКАЮТ ПИКАМИ.



СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ ТАК ЖЕ, КАК И В WARCRAFT III. CG-РОЛИКОВ МАЛО, СЦЕНОК НА ДВИЖКЕ – МНОГО.

ИГРА ПО ПРАВИЛАМ

Armies of Exigo начинается с необязательной обучающей миссии, далее следуют кампании за Людей, Павших и Зверей. Если по ходу действия добавляются новые юниты с неочевидными возможностями или способностями, вам дают советы по их использованию. К миссиям тоже есть подсказки, и ими следует обязательно пользоваться, даже если поначалу они вам кажутся бесполезными.



ЗАХВАТ ИСТОЧНИКОВ РЕСУРСОВ В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ – КЛЮЧ К ПОБЕДЕ. КАК И В ЛЮБОЙ ДРУГОЙ RTS С ДОБЫЧЕЙ РЕСУРСОВ.



одолеют «толстых» юнитов вроде огров, однако с быстрыми, мелкими воинами справляются с трудом. Армия одинаковых юнитов почти всегда проиграет маленькому отряду, объединившему воинов разных специализаций. Есть тут и свои катапульты, и авиация (разведка, воздух-воздух, воздух-земля) – все в лучшем виде. Системы разных типов брони у юнитов, однако, нет – за образец брались идеи StarCraft. А так как сопровождать армию героем более не надо, стали возможными нормальные воздушные битвы.
Что удивительно, Armies of Exigo идет на равных с Warcraft III как однопользовательская игра. Я уже упоминал о схожести сюжета, но... и диалоги, и CG-ролики удались на славу. Проходить кампанию – с обилием заскриптованных сценок, отлично проработанными заданиями, четко привязанными к сюжету, правильным уровнем сложности – одно удовольствие. И наряду со стандартными (для стратегий Blizzard) заданиями, вроде эскорта юнитов или обороны базы в течение получаса, есть и более оригинальные. Например, захватив стационарную катапульту и защищая ее, необходимо разбомбить вражескую базу, неприступную для атаки в лоб обычными средствами. Каждая новая миссия предложит что-то интересное; а длиться они могут и час, и два. Отличный способ приятно провести время. Мультиплеер реализован стандартно для Craft-проектов, даже даже интерфейс точно такой же. Но стать серьезной киберспортивной дисциплиной Armies of Exigo вряд ли сможет: не удалось ведь это многим куда более солидным RTS последних лет. Однако потехи ради погонять игру по сетке можно. Но с учетом того, что всерьез тренироваться в Exigo никто не собирается, поклонникам мультиплеера лучше остаться верными Warcraft III. Творение Black Hole востребовано в первую очередь как красивый новый Craft с интересным сюжетом и отличным балансом, как игра, которую интересно терзать в сингле. ■





ЗВЕРИ (BEASTS) ОЧЕНЬ ПОХОЖИ НА ОРДУ ИЗ WARCRAFT III.



ВЫПОЛНЯЯ ВСЕ ВТОРОСТЕПЕННЫЕ КВЕСТЫ, ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ИГРОЙ, МОЖНО ЗНАЧИТЕЛЬНО ОБЛЕГЧИТЬ ПРОХОЖДЕНИЕ ОСНОВНОЙ МИССИИ.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/tactics
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Best Way
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/outfront

В тылу врага:
Многопользовательское дополнение

Для счастья не хватало только мультиплеера. И мы его получили!

Рвутся снаряды, свистят пули, а стук пулеметов перекрывает крики умирающих. Английские танки норовят пропахать груду искореженного металла, немецкие снайперы ютятся в воронках, советские «Катюши» превращают в месиво американскую пехоту. Четыре державы сошлись в жаркой битве за... лесопилку. Абсурд? Кошмарный сон? Мультиплеер «В тылу врага»!

Не стоит пугаться, проект не превратился в безбашенный экшн. Просто другими словами не передать азарт, охватывающий с первых же минут боя. Разработчики почти ничего не изменили в игре, а лишь добавили пять многопользовательских режимов. Большинство из них вам уже знакомо. «Царю горы» придется несколько минут удерживать стратегический объект, а в режиме «Штурм» его нужно, наоборот, захватить (или, опять же, сберечь от посягательств врага – играть можно за любую из сторон). «Знамя победы» ставит задачу по водружению и защите символических флагов (чистой воды «Capture The Flag»), «Конвой» – охрана грузовиков, следующих из пункта «А» в пункт «Б». Но, несомненно, самый интересный режим – это «Бой». В нем вы будете сражаться, сколько душе угодно, предварительно указав, сколько этой самой душе требуется минут, денег и победных очков.


КУПЛЕННЫЙ ЮНИТ НЕУЯЗВИМ ДЛЯ ВРАЖЕСКИХ АТАК ПЕРВЫЕ 15 СЕКУНД. НО ОБЫЧНО ИХ ХВАТАЕТ ТОЛЬКО НА ТО, ЧТОБЫ ЗАЛЕЗТЬ В ТАНК И БЕССЛАВНО ПОГИБНУТЬ.

Юниты покупаются прямо в процессе игры, и поэтому она может длиться бесконечно. Хотя «экономические» показатели гибко регулируются путем установки в опциях значений стартового капитала и скорости прироста (или даже убывания) денег. Впрочем, главный источник дохода – поверженные соперники. Так что пустячные перестрелки могут перерасти в грандиозную баталию. Но не ждите бездумной «мясорубки» – без грамотного взаимодействия пехоты, бронетехники и артиллерии в игре не ступить и шагу. Один только «морпех» в составе сбалансированного отряда способен разобраться с десятком «Королевских Тигров». Если с тактическим мышлением у вас все в порядке, то многопользовательское дополнение «В тылу врага» придется вам по душе.

P.S. Кстати, мультиплеерный add-on можно бесплатно выкачать с http://games.1c.ru либо купить на диске. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


«В тылу врага»

ИНТЕРЕСНО, КАК


Ground Control 2: Operation Exodus

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ

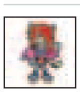
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Мультиплеер сделал игру более вдумчивой и интересной – мы и не подозревали, сколько в ней на самом деле тактики.

КНУТ И ПРЯНИК + -



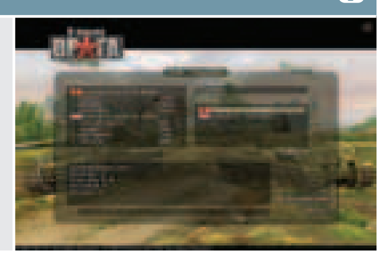
Плюсы:
Отличный баланс дает огромный простор для тактики.
В игре не хватало только серьезного противника, и теперь мы его получили.

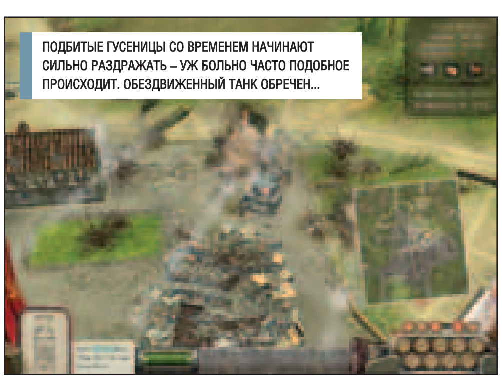


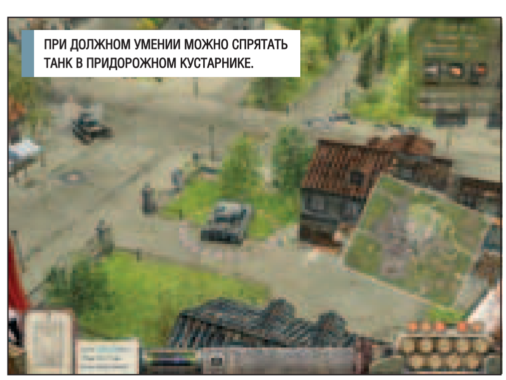
Минусы:
Очень неудобное подключение к игре. Зачастую приходится заранее договариваться со всеми участниками и записывать IP-адреса.

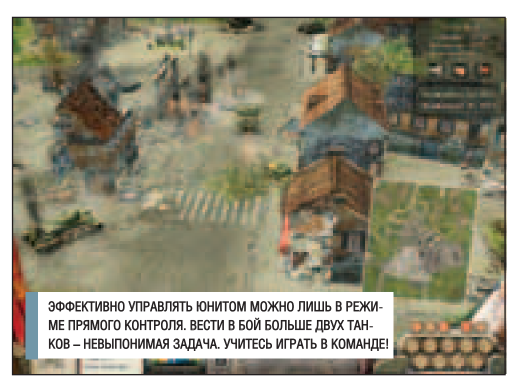
А ГДЕ ВСЕ?

Игра не умеет искать серверы даже в локальной сети и потому настоятельно требует ввода IP-адресов. Для подбора партнеров и оппонентов рекомендую воспользоваться системой Gamespy или базой игроков на официальном сайте игры – http://games.1c.ru/outfront.




ПОДБИТЫЕ ГУСЕНИЦЫ СО ВРЕМЕНЕМ НАЧИНАЮТ СИЛЬНО РАЗДРАЖАТЬ – УЖ БОЛЬНО ЧАСТО ПОДОБНОЕ ПРОИСХОДИТ. ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ ТАНК ОБРЕЧЕН...


ПРИ ДОЛЖНОМ УМЕНИИ МОЖНО СПРЯТАТЬ ТАНК В ПРИДОРОЖНОМ КУСТАРНИКЕ.


ЭФФЕКТИВНО УПРАВЛЯТЬ ЮНИТОМ МОЖНО ЛИШЬ В РЕЖИМЕ ПРЯМОГО КОНТРОЛЯ. ВЕСТИ В БОЙ БОЛЬШЕ ДВУХ ТАНКОВ – НЕВЫПОНИМАЯ ЗАДАЧА. УЧИТЕСЬ ИГРАТЬ В КОМАНДЕ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



Dragon Ball Z: Budokai 3

Уже девять лет, как на японском ТВ отгремела последняя, 291-я серия Dragon Ball Z. А игры все выходят и выходят.

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	fighting
ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Dimps Corporation
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.uk.atari.com//?pg=game_detail&productID=16

«Игры кончились», – сурово произнес Гоку. «Вегета уже вовсю готовит Транкса к настоящей битве, обучает его искусству владения ки», – чуть ли не официальным тоном проговорил он. «Отец, я больше не могу», – выдохнул Гоан, едва найдя в себе силы. «Ты не имеешь права сетовать на усталость, – нравоучительно заявил папаша. – При твоей нынешней подготовке тебе не то что с Фризой – с Пикколо не совладать! Впрочем, довольно болтовни – нападай!». Гоку был уверен, что сын невнимательно следил за его движениями во время спарринга, а потому готовился преподать ему хороший урок. И каково было его удивление, когда выбившийся из сил карапуз сделал в его направлении резкий, молниеносный выпад... Мгновение спустя он уже пропал из поля зрения отца и примерял правую ногу к удару по голове. Валяясь в углублении асфальта вокруг раскиданных автомобилей, Гоку выдавил: «Из тебя выйдет превосходный Сайян».

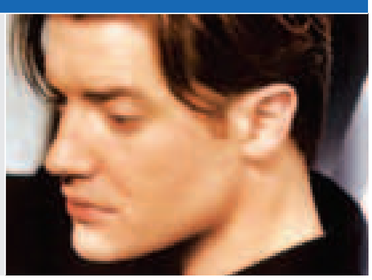
Первая Dragon Ball Z: Budokai, явившаяся на суд геймеров в 2002 году, очень напоминала файтинги во вселенной Dragon Ball на PS one: бесподобную атмосферу произведений Акиры Ториямы поддерживали качественные модели героев и быстрый геймплей, но слабая проработка режимов и шероховатости управления изрядно портили удовольствие. Скромные середнячки выпекались подобно пирожкам, но долго так продолжаться не могло, и Dimps Corporation наконец-то сподобилась создать Dragon Ball Z: Budokai 3 – во всех отношениях сильный файтинг, удовлетворяющий потребности большинства ценителей жанра.

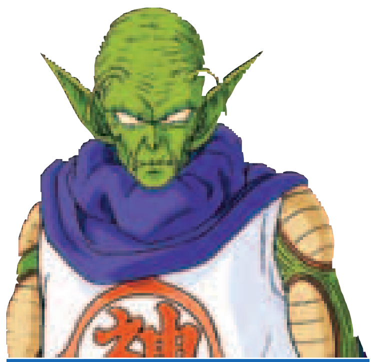
Не имеет смысла пересказывать сюжетную канву – игра, как и обе ее предшественницы, основана на событиях аниме-сериала Dragon Ball Z, поэтому смотревшие/игравшие и так все знают, остальным же фабула гигантской саги просто ни о чем не скажет. Тем не менее, история должна заинтересовать непосвященных – гораздо проще ознакомиться с тройкой игр, нежели с 291 эпизодом телесериала. На самом деле заманчивы оба варианта – несмотря на пугающие масштабы повествования, творение Ториямы обладает интересным сюжетом.

Но все же мы пришли скорее драться, а не диалоги читать, а потому – о боевой системе. В плане проработки она не дотягивает до Virtua Fighter, однако нельзя не отметить очевидный прогресс в сравнении со второй частью. Одно из самых любопытных нововведений – телепортация. Пользуясь этим, казалось бы, нехитрым приемом, можно парировать практически любой удар, а также перехватить инициативу. Кроме того, маневр очень помогает в проворачивании комбинаций и спецприемов – стало воз-

DRAGON BALL Z ПО-ГОЛЛИВУДСКИ

Волна экранизаций аниме успела накрыть с головой не только Akira, Neon Genesis Evangelion и Battle Angel Alita, но и Dragon Ball Z. Фильм снимается на Fox Studios, а главную роль (Гоку) предположительно сыграет Брендан Фрейзер (Brendan Fraser, см. фото), знакомый по кинолентам под маркой The Mummy.



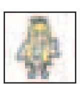


ВЕРДИКТ

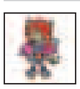
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Зажигательный файтинг, способный понравиться не только давним поклонникам DBZ, истосковавшимся по любимым героям.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Масштабная боевая система, невероятная зрелищность, море знакомых лиц, красивые модели бойцов, удачное вплетение ролевых элементов.



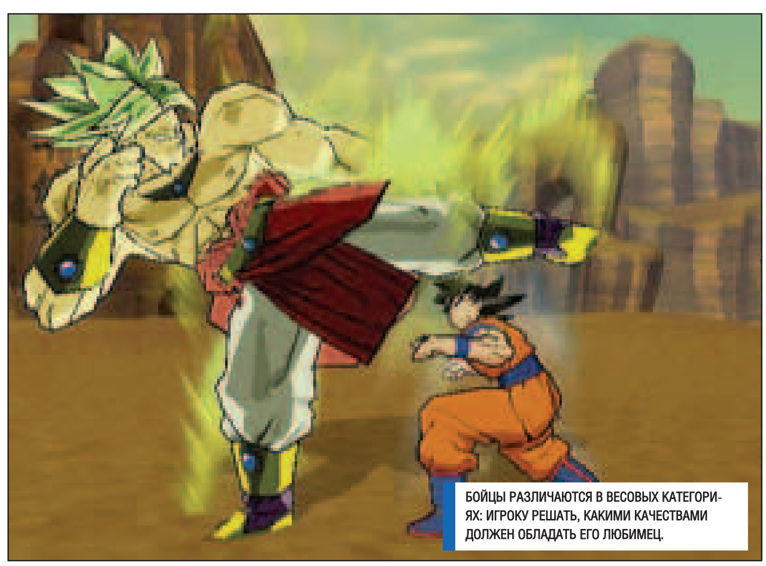
Минусы:
С управлением могут возникнуть сложности, а уровень детализации большинства арен очень низок.

АКИРА ТОРИЯМА

Один из самых популярных мангак более всего известен на Западе как автор Dragon Ball. Торияма-сан причастен к бессчетному количеству аниме и манги, среди достижений в игровой индустрии стоит особо отметить его вклад в создание Chrono Trigger (SNES, PS one) и легендарного ролевого сериала Dragon Quest (Dragon Warrior в США).



ПОТАСОВКИ В ВОЗДУХЕ СМОТРЯТСЯ РАЗА В ДВА КРАШЕ ЗЕМНЫХ ПОБОИЩ.



БОЙЦЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ В ВЕСОВЫХ КАТЕГОРИЯХ: ИГРОКУ РЕШАТЬ, КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ЕГО ЛЮБИМЕЦ.



ВЕГЕТА ПРОТИВ СЕЛЛ: ЧЕЙ КУЛАК ОКАЖЕТСЯ КРЕПЧЕ? ВСЕ РЕШАЮТ ТОЛЬКО ИГРОК ДА УДАЧА. НЕОБЫЧАЙНО КРАСИВАЯ СЦЕНА.

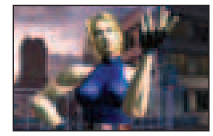
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Dragon Ball Z: Budokai 2

НЕ ПОХОЖЕ НА



Virtua Fighter 4: Evolution

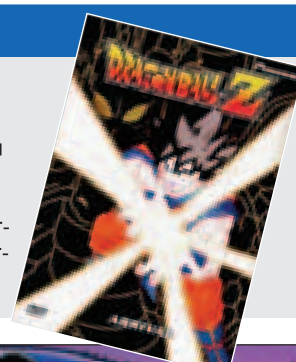


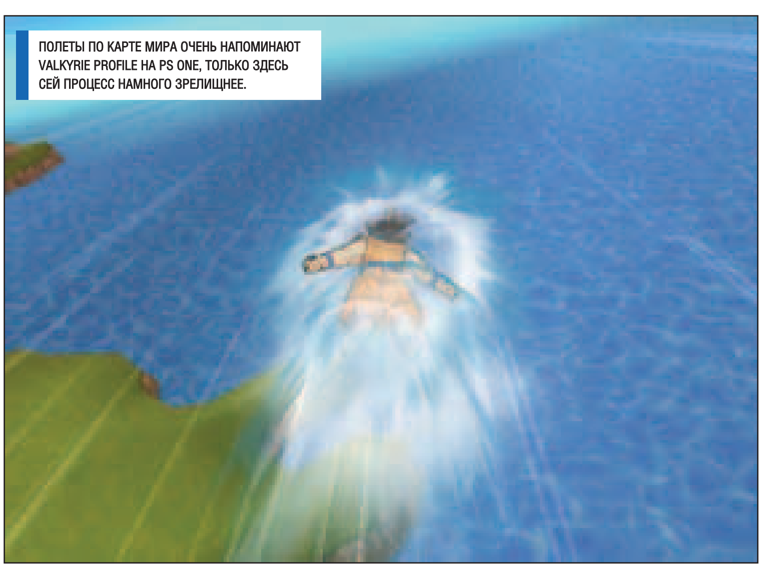
можным отправлять соперника в воздух, а затем догонять – и снова бить. Система блокировки ударов не уступает: бойцы не только уходят в глухую оборону – можно изрядно изворачиваться от ударов, нажимая в такт им кнопку блока. Никуда не делось одно из главных отличий сериала DBZ: Budokai – отсутствие прыжков. Персонажи умеют свободно парить в воздухе, а чтобы перенести схватку на ярус выше, достаточно лишь пнуть врага посильнее – и тот повиснет над землей. Разумеется, дозволено и шмякать оппонентом об пол: надо, опять же, побольнее огреть вражину по кумполу – остальное сделает гравитация, которая, хоть и слаба, но на зазевавшихся товарищей действует хорошо. По-прежнему никто не гнушается использовать силу ки: энергетические сгустки, лучи, хэнсин («перевоплощение», – яп.) – все это доступно и играет немалую роль в исходе поединка. Шкала источника Вселенской Мощи копится почти всегда – когда бьете вы, когда бьют вас, – но гораздо проще временно вывести противника из строя и дать вашему избраннику сконцентрироваться, выполнив простой прием. Как и в Naruto: Narutimate Hero, есть возможность понизить урон от суперудара. Только здесь все гораздо сложнее – надо либо угадывать

Чтобы перенести схватку на ярус выше, достаточно лишь пнуть врага посильнее – и тот повиснет над землей.

DRAGON BALL Z: 291 СЕРИЯ ДРАЙВА

Целых семь лет – с 1989 по 1996 год – по японскому телеканалу Fuji TV демонстрировался аниме-сериал Dragon Ball Z, поставленный режиссером Дайскэ Нисио (3x3 Eyes, Air Master) по задумке Акиры Ториямы (Dr.Slump!, Dragon Quest) на студии Toei Animation (One Piece, Yu Yu Hakusho). DBZ – сиквел оригинального Dragon Ball (1986 год, Toei Animation, 153 серии) и самая длинная сага «Драконьего жемчуга» (именно так следует переводить «Dragon Ball» на русский). Главная изюминка сериала – ураганные, пересыщенные драйвом сцены, а также огромное количество интересных персонажей и великолепный стиль. Однозначно рекомендуется каждому, кто сегодня смакует новомодный Naruto Масаси Кисимото.





ПОЛЕТЫ ПО КАРТЕ МИРА ОЧЕНЬ НАПОМИНАЮТ VALKYRIE PROFILE НА PS ONE, ТОЛЬКО ЗДЕСЬ СЕЙ ПРОЦЕСС НАМНОГО ЗРЕЛИЩНЕЕ.



БЕЗ СКРЫТЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ ДЕЛО НЕ ОБОШЛОСЬ – И ЭТО ПРАВИЛЬНО.

DRAGON BALL Z: ДРУГИЕ ИГРЫ

Хороших игр под маркой DBZ маловато. В первую очередь стоит обратить внимание на проекты для GBA – DBZ: Supersonic Warriors и DBZ: The Legacy of Goku II. Еще нас ожидает мультиплатформенный beat'em up под названием DBZ: Sagas – над игрой работает Avalanche Software, что внушает некоторые опасения.



ИСПОЛНЕНИЕ СПЕЦПРИЕМОВ СОПРОВОЖДАЕТСЯ КРАСИВЕЙШИМИ ЭФФЕКТАМИ. И ЭТО ЕЩЕ ДАЛЕКО НЕ САМАЯ МОЩНАЯ АТАКА.



DRAGON BALL Z: 14 ФИЛЬМОВ

По мере появления телевизионных серий, на протяжении семи лет выходили и полнометражные фильмы, которые дополняли основную историю. Некоторые из них рассказывали об отдельно взятых героях (например – History of Trunks или Bardock the Father of Goku), другие просто играли роль «сайдстори». Всего свет увидело 14 фильмов.



кнопку, на которую в скором времени нажмет недруг, либо соревноваться в реакции, останавливая шкалу защиты на максимально высокой отметке, – если показатель вашего бойца окажется выше, удар будет отражен. У нефизических приемов тоже есть свои нюансы: мелкие сгустки можно с успехом отправлять врагу обратно, а если обоих героев угораздило одновременно сотворить мощные лучи, то двойного урона избежит лишь тот, кто более интенсивно вращает аналоговые рукояти. Деструктивные персонажи творят хаос на локациях, ведь если долго и упорно пинать оппонента в воздухе, несчастный в конце концов не избежит участи быть утрамбованным в землю, либо его туша насквозь прошьет горный кряж, либо он отведает удар хвоста Т-рекса, либо вылетит с арены вон, либо... Словом, постановка боевого процесса более чем впечатляет – игроку предоставляется масса возможностей для усложнения жизни врага.

Визуально DBZ: Budokai 3 воспринимается неплохо – никаких прорывов, но душа радуется за исполненных с применением технологии cel-shading бойцов. Локации традиционно вызывают легкое разочарование: все еще недостаток текстур, все еще мало объектов и анимации (ликующие зрители на арене заставляют схватиться за голову). Феерические эффекты выполнены великолепно – сумасшедшие суперудары полны драйва в немалой степени благодаря этому аспекту.

С режимами все стало гораздо приятнее – на смену походившему на настольную игру Dragon World явился распрекрасный, но очень непродолжительный Dragon Universe. Выбираем бойца по вкусу, летаем по карте мира, посещаем разные места, деремся, копим опыт, смотрим сюжетные сцены, разучиваем новые удары. Блеск да красота – аккурат то, чего так недоставало предыдущим играм.

Под конец остается лишь посоветовать Dragon Ball Z: Budokai 3 всем поклонникам виртуальных мордобитий, которые наверняка устали от Virtua Fighter 4: Evolution и Soul Calibur II. Среди анимешных файтингов, локализованных для англоговорящего игрока, непросто найти что-либо более качественное. ■



RPG-ЭЛЕМЕНТЫ НАЛИЧЕСТВУЮТ В РЕЖИМЕ DRAGON UNIVERSE – ПРЯМО КАК В WORLD TOUR ИЗ STREET FIGHTER ALPHA 3.



НЕ ОСВОИВШИСЬ С ОСОБЫМИ УМЕНИЯМИ, ОДЕРЖАТЬ ВЕРХ НАД КРЕПКИМИ СОПЕРНИКАМИ НИКАК НЕ ВЫЙДЕТ.



Автор:
Spriggan
spriggan@animag.ru



Alien Hominid

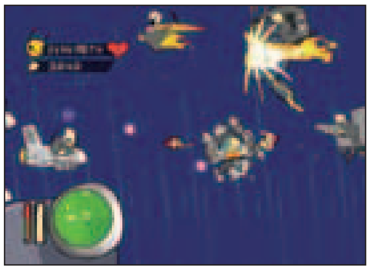
IMPORT REVIEW

Когда на Землю падает НЛО, ордам агентов ФБР остается лишь строгать себе гробы – пришельцы не намерены их щадить.

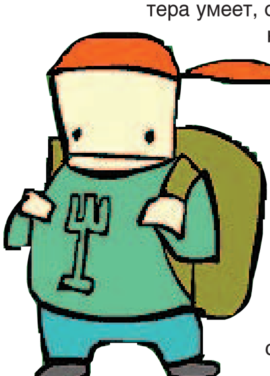
ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube
ЖАНР:	scrolling action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	O~3 Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	The Behemoth
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.alienhominid.com

В Alien Hominid (AH) – дебютном творении молодых разработчиков из The Behemoth – корабль блохоподобных инопланетян рухнул на землю-матушку, а любопытное человечество захотело разобрать неизвестное средство передвижения по винтикам. Загвоздка лишь в том, что законные владельцы не хотят за здорово живешь расставаться со своей посудиной, даже если им придется усеять трупами всю планету.
И ведь придется-таки. Игроку отведена роль желтого гостя из космоса, управляя которым необходимо необходимо двигаться справа налево и устранять любые преграды – будь то отряд тренированных спецназовцев или исполинские машины убийства. Способов разыгрывания массакра много. Родственник диснеевского Ститча не только стрелять из бластера умеет, он еще и рубит недругов пополам, откусывает им головы или утягивает беспомощные туши под землю. Если неприятель не желает быть пушечным мясом, в дело идут гранаты и супервыстрел а-ля заряд Икса из Mega Man X. Это, конечно, не считая различных патронов для огнестрельного оружия – как в Contra. Построение уровней сильно напоминает об означенном выше сериале боевиков от Konami: «мясными» перебежками монстрик добирается до босса, после убиения которого все начинается заново. Дозволено пользоваться бесхозной техникой: танки с автомобилями – к вашим услугам. Не обошлось дело без эпизодов в стиле «самолетных» шутеров, сделанных в лучших традициях R-Type и Asteroids.
С визуальной точки зрения AH трудно сравнивать нынешними проектами, зато логично провести параллель с Real Monsters на Mega Drive – стиль рисунка практически такой же, мультяшный. Графика была полностью перерисована – уже только поэтому стоит предпочесть консольную версию сетевому варианту 2002 года. В интервью разработчики то и дело хвастали безграничной любовью к 2D-играм – после этого неудивительно, что AH на все сто процентов двухмерна и целиком воссоздана из спрайтов. Все «сюжетные» ролики, равно как и анимированные экраны загрузки, недвусмысленно смахивают на flash-заставки – в коммерческих видеоиграх ничего подобного не было, а потому смотрится очень свежо.
Сразу после выхода детище The Behemoth одержало победу в престижных номинациях двух авторитетных западных сайтов: GameSpot (http://www.gamespot.com) посчитал игру самой веселой в 2004-м году, а журналисты IGN расщедрились на титул «сюрприз года». Нам остается лишь согласиться с заокеанскими коллегами, потому как Alien Hominid – игра стильная, веселая, захватывающая и вообще относится к «старой школе». Вот только уж очень короткая, к сожалению. Во многом она недалеко ушла от flash-игр, которые, в отличие от Alien Hominid бесплатны или стоят копейки. ■







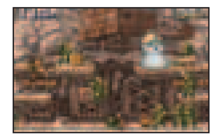
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Contra: Shattered Soldier

ТАК ЖЕ ВЕСЕЛА, КАК



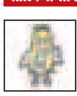
Metal Slug 3

ВЕРДИКТ

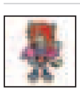
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
На редкость забавная и лаконичная игра, которой можно долго наслаждаться в компании нескольких друзей.

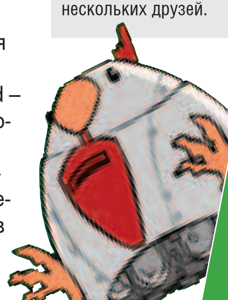
КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Шикарная рисованная графика, несравненная мультяшная жестокость, пересыщенный динамикой геймплей, превосходный мультиплеер.



Минусы:
Крохотные недоработки в управлении, уровень сложности местами чересчур высок, очень мало этапов и видов врагов.



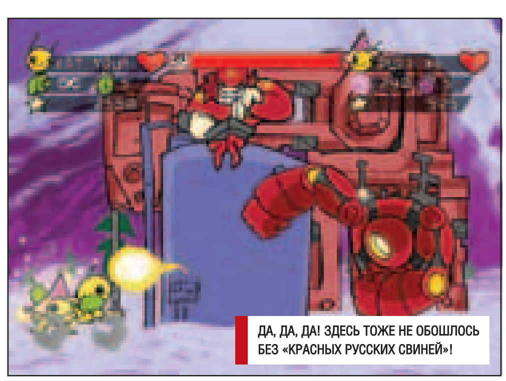
Из Глобальной Сети – на консоли!

Исходный проект, созданный при помощи Macromedia Flash, увидел свет в 2002 году и мгновенно стал одной из самых популярных интернет-игр. Только с портала Newgrounds (http://www.newgrounds.com) оригинал Alien Hominid скачали свыше шести миллионов человек!

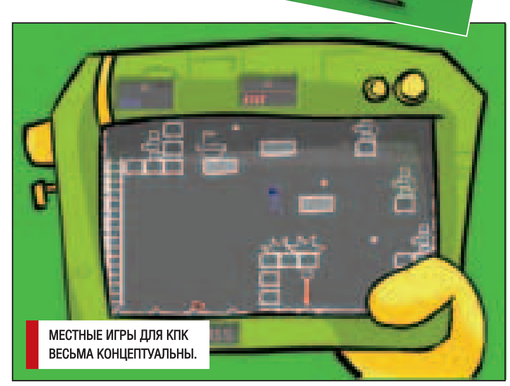




ОСНОВНАЯ МАССА ВРАГОВ – ТЮФЯКИ, НО НЕКОТОРЫЕ ОСОБИ ВПОЛНЕ СПОСОБНЫ ДАТЬ ПРИКУРИТЬ.



ДА, ДА, ДА! ЗДЕСЬ ТОЖЕ НЕ ОБОШЛОСЬ БЕЗ «КРАСНЫХ РУССКИХ СВИНЕЙ»!



МЕСТНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ КПК ВЕСЬМА КОНЦЕПТУАЛЬНЫ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Алексей «Vercetty» Руссол
vercetty@inbox.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	racing
ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Climax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.crashnburngame.com

Crash'n'Burn

Создать простую в освоении и в то же время обладающую огромным процентом аддиктивности гонку невероятно трудно. Чтобы убедиться в этом, достаточно полчаса поиграть в Crash'n'Burn.

Итак, Crash'n'Burn – гонки. Да не простые, а с изюминкой. Изюминка эта заключается в том, что мы должны не только доехать до финиша первыми, но и попутно сделать все возможное, чтобы это не удалось соперникам. Концепция игры, вынесенная в заголовок, не нова – за плечами все-таки уже три великолепных части Burnout. Только до них Crash'n'Burn еще очень и очень далеко: отставание чувствуется буквально в каждом аспекте игры, начиная от графического исполнения и звука, и заканчивая дизайном трасс и предложенными возможностями.

Если в Burnout 3: Takedown мы рассекали по настоящему городу со своим непредсказуемым городским трафиком, то в Crash'n'Burn принято выделять трассы исключительно для соревнований. Зачастую магистрали имеют довольно малый размер, что мы сразу записываем в плюсы проекту – с огромными, растянутыми на километры вперед автодорогами создать атмосферу тотального разрушения было бы практически невозможно. Не скажу, что благодаря миниатюрным дорожным линиям ее удалось качественно проработать, но когда на третьем по счету круге каждые пятнадцать-двадцать метров встречаешь обломки машин самых неудачливых гонщиков из 16 стартовавших с тобой – в этом определенно что-то есть.



Но, к сожалению, это «что-то» не может подарить ребяческого восторга, охватывающего игрока в Burnout 3 после очередной маленькой пакости, подстроенной конкуренту. В Crash'n'Burn все намного прозаичнее: нам дается автомобиль, заряд boost'а, который невозможно пополнить во время гонки, и... все. Машина имеет лимит прочности, превышать который нельзя – в противном случае придется сойти с дистанции досрочно. Прохождение трасс в целости и сохранности несколько осложняют масляные пятна на дорогах, ужасная физика поведения автомобилей да тупоголовый AI, не обученный уклоняться от столкновений и со стойкостью, достойной оловянного генерала, таранящий управляемую нами машину. А если сюда прибавить еще и на удивление неотзывчивое управление, можно с уверенностью сказать, что неприятный осадок в первые же минуты игры вам гарантирован.

За успешное прохождение трассы

АЛЬТЕРНАТИВА

НАМНОГО ХУЖЕ, ЧЕМ



Burnout 3: Takedown

СЛАБЕЕ, ЧЕМ



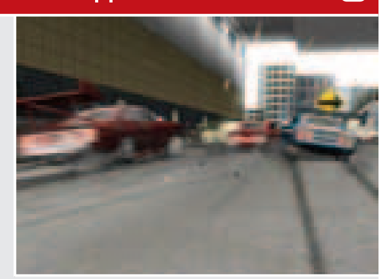
Spy Hunter

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Игра для рецензентов. При наличии на рынке большого количества гонок Crash'n' Burn останется невостребованным.

ONLINE 4EVER, ИЛИ Я ХОЧУ ИГРАТЬ ОДИН

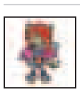


Стратегию и тактику поведения машин, управляемых AI, можно выразить одним словом: «Вперед!» Есть ли выход, нет ли его – компьютер это не волнует, поэтому в одиночной игре будьте готовы к тому, что аварии будут случаться часто, причем в большинстве случаев не по вашей вине. Изменить обстоятельство может игра по сети, доступная как пользователям Xbox, так и обладателям PS2. При недоборе живых участников (16 человек) пустующие места занимает все тот же компьютер. Не скажу, что онлайн сильно разнообразит геймплей, но зато тупых выходок AI там в разы меньше.

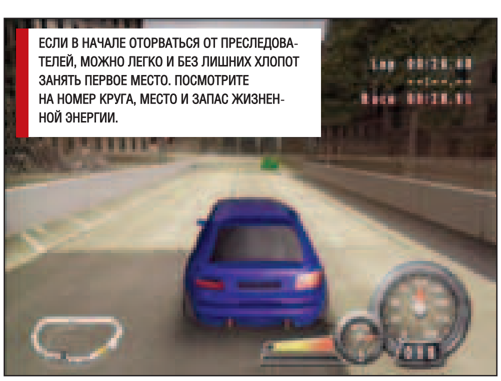
КНУТ И ПРЯНИК + -



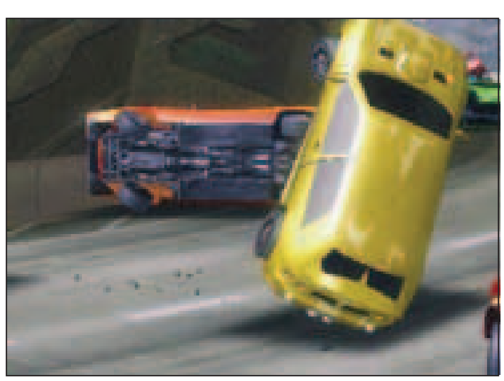
Плюсы:
Свежая тема, некоторые перспективные находки в игровом процессе.

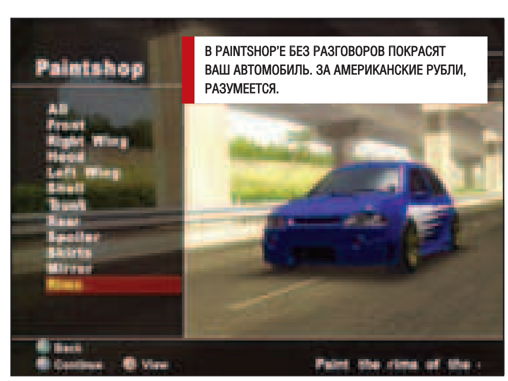


Минусы:
Быстро надоедающий геймплей, скудная графика, неотзывчивое управление, занудная музыка, полное отсутствие драйва.



ЕСЛИ В НАЧАЛЕ ОТОРВАТЬСЯ ОТ ПРЕСЛЕДОВАТЕЛЕЙ, МОЖНО ЛЕГКО И БЕЗ ЛИШНИХ ХЛОПОТ ЗАНЯТЬ ПЕРВОЕ МЕСТО. ПОСМОТРИТЕ НА НОМЕР КРУГА, МЕСТО И ЗАПАС ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ.





В PAINTSHOP'Е БЕЗ РАЗГОВОРОВ ПОКРАСЯТ ВАШ АВТОМОБИЛЬ. ЗА АМЕРИКАНСКИЕ РУБЛИ, РАЗУМЕЕТСЯ.



В РЕЖИМЕ KAMIKAZE RACE ВСЕ ДЕЙСТВО РАНО ИЛИ ПОЗДНО ПРЕВРАЩАЕТСЯ В МОНУМЕНТАЛЬНЫЙ CRASH. С ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ BURN, КОНЕЧНО.

САМОУЧИТЕЛЬ СМЕРТНИКА

В Crash'n'Burn присутствуют следующие режимы: Race, Team Race, Kamikaze Race, Team Kamikaze Race, Running Man, Last Man Standing, Bomb Tag и чемпионат, включающий все перечисленное. Самый веселый вид игры – Kamikaze Race. Суть в следующем: восемь машин едут по треку в одну сторону, восемь в другую. И так шесть кругов. Догадываетесь, какой процент участников доезжает до конца?



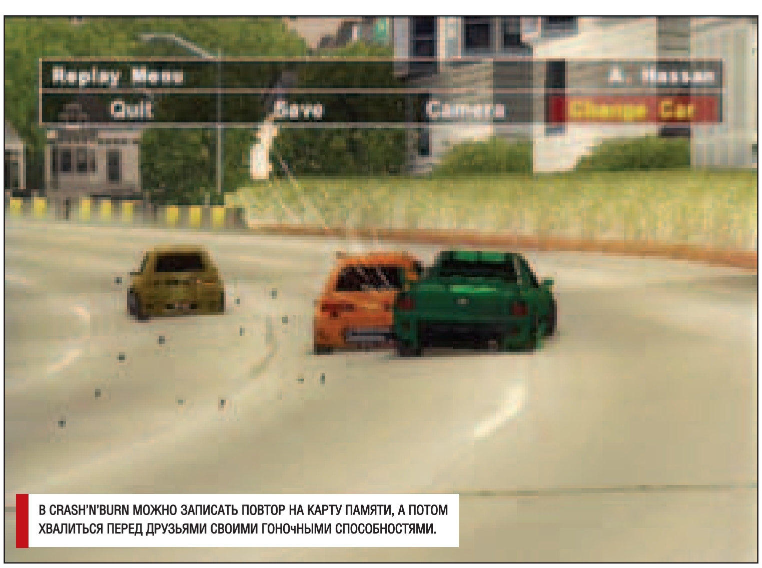
нам дается немного наличности и возможность пойти и потратить ее в местном гараже, хорошенько проапгрейдив свою машину. Апгрейд, правда, носит чисто декоративный характер – ни малейших изменений в поведении автомобиля, его скорости или устойчивости ни разу за игру не наблюдалось. Так, разрешили повесить брюлечки-брелочки да размалевать авто в один из цветов – и на том спасибо.

Графически игра выглядит плохо. Никакого сравнения с прошлогодним Need For Speed Underground (я и заикаться не хочу о второй части) Crash'n'Burn не выдерживает. Автомобилям недостает тысячи-другой полигонов, а объектам на трассе – четкости текстур. Цветовая палитра чрезвычайно скудна и тускла, что является прямым следствием ужаснейшего дизайна уровней – ощущение, что соревнования проводятся в заброшенном промышленном районе, исчезает лишь во второй половине игры, когда разрешается порулить в лесу и других, неприспособленных для экстремальных гонок местах. Удивительно, но на Xbox Crash'n'Burn неотличим от своего PS2-варианта, разве что цвета понасыщеннее.

Недоработка всех элементов геймплея ставит на проекте жирный крест.

Многих нелестных слов заслуживает и озвучка. Climax почему-то решила, что от звуков столкновений (нечто, наподобие «БАЦ-БАБАЦ!!!») игроки придут в неописуемый восторг. Не знаю, чем они там думали, но в аудио-опциях рука так и тянется повыключать все: и игровой звук, и голос надоедливого комментатора, и посредственную музыку, от души бьющую по мозгам.

Не совсем понятно, на что рассчитывала Eidos, выпуская Crash'n'Burn, – игра пролетает мимо поклонников бешеного драйва и неудержимого веселья, по все статьям уступая Burnout 3, остается незамеченной любителями красивых аркад, затмеваясь блистательной Need For Speed Underground, да и простым людям, позволяющим себе провести вечером часок перед телевизором, определенно ничего интересного предложить не может. Не для обозревателей же все это создавалось, в самом деле? ■



В CRASH'N'BURN МОЖНО ЗАПИСАТЬ ПОВТОР НА КАРТУ ПАМЯТИ, А ПОТОМ ХВАЛИТЬСЯ ПЕРЕД ДРУЗЬЯМИ СВОИМИ ГОНОЧНЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ.



ВОТ ОНО – ТИПИЧНОЕ НАЧАЛО ГОНКИ. КУЧА-МАЛА НЕИЗБЕЖНО ПЕРЕКРЫВАЕТ КРАТЧАЙШИЙ ПУТЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Михаил «Wish» Бузенков
wish_for_night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, GameCube, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Krome Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.konami.com/kingarthur

King Arthur

Британцы умеют клонировать не только овец, но и игры от Electronic Arts.

Проекты, создающиеся по мотивам популярных голливудских кинолент, как правило, не претендуют на особую оригинальность и стараются походить на прообраз чуть ли не во всем. В итоге большинство из них к релизу теряют цельность и превращаются в набор разрозненных мини-игр, наспех скрепленных нарезками из фильма. Год назад EA подарила общественности высококлассный beat'em up The Return of the King. Игра не только избежала печальной участи, но и обладала безупречно выверенной боевой системой. Пройти мимо такого лакомого куска конкуренты не могли. Krome Studios под покровительством Konami разработала схожий виртуальный боевик на основе далеко не звездной кинокартины King Arthur. Что и говорить, результат получился соответствующий.

КРИВОЕ ЗЕРКАЛО

Основным недостатком проекта, как ни странно, является его слепая привязанность к фильму. Две с половиной батальные сцены, любовно отснятые режиссерами, поставили дизайнеров Krome Studios в весьма затруднительное положение. На протяжении всей игры с болью в сердце приходится наблюдать, как очередной сценарный ход высасывается буквально из пальца. Чего только стоит скитание по гигантскому склепу, населенному странноватыми монахами-пиротехниками. Ситуацию усугубляет необычайно скудное вражеское воинство. Условно всех противников можно разделить на бойцов со щитами и без оных, копейщиков и лучников. При этом более искушенные в военном деле саксы по части боевых построений и тактических уловок от лесных «нудистов» совершенно не отличаются. Овладев парой эффективных телодвижений на ранних этапах игры, можно смело использовать их вплоть до финальной заставки. Это правило нарушают лишь боссы, общее количество которых, мягко говоря, невелико. Путь от защиты кареты до сражения в римских землях преграждает один-единственный разжиревший супостат, неплохо орудующий боевым молотом. Концовки же уровней, как правило, знаменуются брутальной заварушкой в духе «убей их всех». Список заданий, выполняемых игроком в процессе прохождения, практически без потерь перекочевал в King Arthur прямиком из The Return of the King. Среди эксклюзивных находок Krome Studios стоит отметить весьма сомнительной увлекательности занятие – сбить в кучу бредущих по льду саксов. Дело в том, что во время атаки вражеских флангов приходится не только уклоняться от стрел, но и насаживать на меч выскакивающих из-за спины партизан. Откуда они берутся (ведь им нужно пересечь ледовое поле, оставшись при этом незамеченными), разработчики, к сожалению, умалчивают.

С ОБЛЕГЧЕННЫМ ВКУСОМ

Боевая система King Arthur, несмотря на прямые заимствования у творения EA, имеет весьма важные характерные отличия. Прежде всего, общее количество специальных атак у Артура и компании едва ли переваливает за десяток. Увидеть их все во время первого прохожде-

Спиной к спине

Перед началом каждого уровня игроку дается на выбор один из двух персонажей, вторым, соответственно, управляет AI. За редким исключением, в качестве основного боевого тандема выступают Артур и Ланселот или же Борс и Тристан. При этом вторая пара заметно уступает в силе, зато является более уравновешенной – Борс предпочитает кулаки, а Тристан специализируется на стрельбе из лука.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Двадцать минут живого видео; возможность покататься на лошади; пять играбельных персонажей; простое управление.

Минусы:
Однообразный игровой процесс; вторичный сюжет; огрехи в боевой системе.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.0**

Наше резюме:
Добротный клон венценосного боевика от EA, не лишенный при этом некоторого своеобразия.





ТРЕХ УДАРОВ ЭТОГО ПАРНЯ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ВЫШИБИТЬ ИЗ АРТУРА ДУХ.

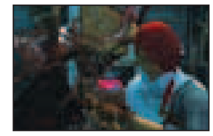


ГОЛУБОЕ СВЕЧЕНИЕ ВОКРУГ ПЕРСОНАЖА ОЗНАЧАЕТ ГОТОВНОСТЬ К ВЫПОЛНЕНИЮ СУПЕРАТАКИ.

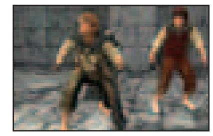

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС, ТЕМ ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Devil May Cry 2

ХУЖЕ, ЧЕМ


Lord of the Rings: The Return of the King



ния вам вряд ли удастся. Очки опыта по окончании уровня выдаются строго отмеренными порциями, которых зачастую не хватает даже для повышения одного-единственного параметра. Поиск сокрытых бонусов и уничтожение полчищ врагов коренных изменений в развитие не вносят, и опыт так или иначе приходится накапливать. Кроме того, сосредоточиться на двух-трех показателях игра попросту не позволяет. Уровни, ориентированные на рукопашные схватки и стрельбу из лука, чередуются с завидным постоянством, заставляя совершенствовать способности персонажа как можно более равномерно. В результате, даже в последней битве почувствовать всю прелесть безупречного ближнего боя или непробиваемой защиты едва ли получится.

Концовки уровней, как правило, знаменуются брутальной заварушкой в духе «убей их всех».

Процесс умерщвления вражеской плоти заметно усложняет удивительная прочность деревянных щитов. Разнести их на части легкими или средними по тяжести выпадами не так-то просто. Ударить же со всего маху по нескольким противникам разом и вовсе невозможно. Герой и замахнуться толком не успеет, как на него обрушится град сокрушительных оплеух, и атаку приходится готовить заново. Для борьбы с обладателями щитов действеннее всего специальные удары, из-за которых ближе к середине игры базовые комбинации теряют всякий смысл.

НА КОНЯ!

Рассыпав невесть где полмешка изюминок, которые добавили бы вкуса любой игре, разработчики тем не менее воплотили в жизнь давнюю мечту всех поклонников серии Lord of the Rings – возможность ездить на лошади. Уровни, посвященные верховой езде, особой сложности не представляют и, между тем, являются самой захватывающей частью прохождения. Лошадь поможет рубить неприятелей с наскока и залепит им копытом в лоб, если они будут подкрадываться сзади. Я уж не говорю, что можно нестись вперед, сметая с пути нерасторопных бойцов. Наибольшую угрозу для скакуна и наездника представляют противники, вооруженные копьями. Их рекомендуется уничтожать с безопасного расстояния при помощи лука. Не последнюю роль в исходе боя играет компьютерный персонаж. Обладая бесконечным запасом здоровья, он может стать отличной приманкой для врагов, пока вы аккуратно режете их со спины.

Помимо участия в сюжетных баталиях, ненасытные поклонники киноленты смогут опробовать свои силы, сражаясь на арене. В отличие от классических дуэлей поединки в King Arthur представляют собой вольное переложение древнерусской забавы «стенка на стенку». При этом игрок управляет только одним из бойцов, остальных контролирует компьютер.

Несмотря на все ошибки, допущенные Krome Studios в процессе разработки, King Arthur займет свое место в стане середнячков. На большее, увы, игра претендовать не может. ■


РЕЖИМ ДЛЯ ДВОИХ ИГРОКОВ ПРЕДСКАЗУЕМО ИНТЕРЕСЕН.


СКЛЕП В НЕБОЛЬШОЙ ДЕРЕВУШКЕ ПРЕВРАЩЕН ДИЗАЙНЕРАМИ В ОГРОМНУЮ КАМЕРУ ПЫТОК.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Mushroom Cat
lotrin@tolkien.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Codemasters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт RAM), 3.7 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.codemasters.co.uk/ToCAracedriver2

ToCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator

Вторая часть ToCA Race Driver опровергает изречение Козьмы Пруткова о том, что нельзя объять необъятное.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Каждого автоспорт притягивает чем-то особенным. Одним нравятся запредельные скорости «Формулы-1». Другие обожают покорять просторы на внедорожниках. Меня, к примеру, восхищает звериная грация раллийных машин. На каждый вид гонок найдется свой симулятор и свой любитель. Не единожды разработчики пытались объединить все жанры в одной игре. Выпустить этакий автобестселлер. Как правило, «сборные» игры получаются посредственными. Но бывают и исключения...

У проекта ToCA Race Driver 2 есть красноречивый подзаголовок: «Абсолютный гоночный симулятор». Что скрывается за этими громкими словами?

НА ВСЕ РУЛИ МАСТЕР

Прежде всего, широчайшие возможности выбора. Дело не только в количестве: эка невидаль – 52 трассы да 35 машин. Но игра охватывает целых 15 видов автомобильных состязаний. Столько на моей памяти в одном проекте еще никто не предлагал. Хотите покорять бездорожье – пожалуйста: есть джипы, раллийные машины или их «гражданские собратья». Желаете скорость за три сотни? Руль вам в руки! В вашем распоряжении болиды NASCAR или «Формулы». Любителям автоэкзотики придутся по вкусувусмерть затюнингованные старинные машины (кличут их хот-родами) или многотонные грузовики с форсированными движками. Суперкары да прототипы кажутся уже чем-то само собой разумеющимся.
Осваиваться с этим богатством придется постепенно. Чтобы открыть машины и трассы, пройти игру в режиме «Карьера», как и в первой части игры. Все гонки связаны общим сюжетом и превращены в некое подобие фильма. Поначалу наш герой занимается всякой ерундой: зарабатывает для команды деньги в тестовых заездах, участвует в пробеге старинных автомобилей... Лишь потом его приглашают на престижные соревнования, и, наконец, он поднимается на вершину спортивного Олимпа. Это интересно и разнообразно, но к постоянной смене «железный коней» трудно приспособиться.
Примечательно, что пестрота автомобильных жанров не сделала игру хуже. Многие разработчики грешат тем, что оттачивают параметры только двух-трех машин, а остальные прописывают «на глазок». Вот

Вот, с кем приходится работать!

Вы начинаете никому не известным гонщиком, вас от безнадеги берут в команду, у которой нет ни денег, ни машины. Зато есть ворчун-тренер (он общается с вами по радиосвязи в ходе гонки и порой не стесняется в выражениях), стервочка-менеджер, пронырливая тележурналистка и колоритные соперники.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Большой выбор машин и типов заездов – от ралли до гонок на грузовиках, отличный звук, наличие сюжета, хороший баланс между симулятором и аркадой.

Минусы:
Неудобное расположение камеры вне машины, скудный саундтрек, проблемы совместимости с видеокартами ATI, слабая физика в режиме ралли.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5
★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Крепко скроенная игра, охватывающая множество видов автогонок. Плюс возможность бить машины в мультиплеере. Интересно и весело!

Плата за проигрыш

Система чит-кодов вызывает лишь недоумение. Узнать их можно на официальном сайте игры. Каждый диск обладает своим индивидуальным набором секретных паролей. И разработчики предлагают их... купить. За 3 фунта. Застрял в игре – плати. Это уже не скорая помощь, а эвакуатор какой-то!..



ВИД «ГЛАЗАМИ ПИЛОТА»: НИЧЕГО ЛИШНЕГО ПРИ ХОРОШЕЙ ИНФОРМАТИВНОСТИ.

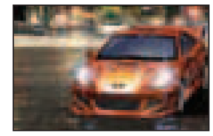

ПОГОДА В ИГРЕ НЕ БАЛУЕТ: ТО ЗНОЙ, ТО НЕНАСТЬЕ.



НА ТРАССУ ВМЕСТЕ С ВАМИ ВЫХОДЯТ БОЛЕЕ 20 ВИРТУАЛЬНЫХ СОПЕРНИКОВ. В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ ОППОНЕНТОВ ПОМЕНЬШЕ – ДО 12.

АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ

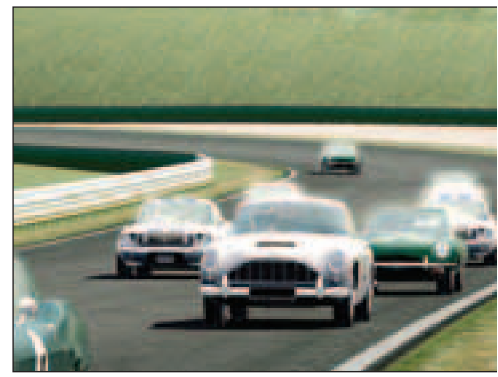


Need for Speed Underground 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



Richard Burns Rally



и получается, что автомобилей в игровом парке тьма тьмущая, а в дело идут от силы две пары. ToCA Race Driver 2 этой болезнью не страдает. Физика отменная. Машины четко отзываются на действия игрока. Ехать – одно удовольствие. Подпортили впечатление только заезды в режиме ралли. Автомобили словно накачаны воздухом, их здорово ведет на трассе, но при этом этапы проходятся с первого раза. Удивительно, что создатели эталонного Colin McRae Rally здесь так просчитались.

TOCA Race Driver 2 балансирует между симулятором и аркадой, совмещая их лучшие черты.

НЕЖНЕЕ, ЕЩЕ НЕЖНЕЕ

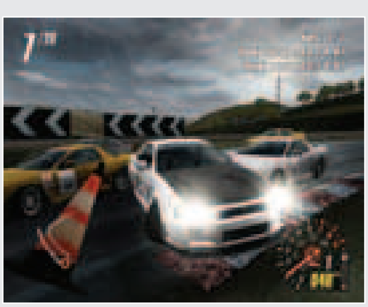
Назвав игру симулятором, PR-менеджеры все-таки схитрили. Да, весь необходимый набор на месте: можно настроить подвеску и двигатель, подобрать передаточное число коробки передач, скорректировать аэродинамику. Имеется даже такая редкость, как аналоговый контроллер (читай, педаль) сцепления. Для фанатов есть даже усложненный режим управления, придающий дополнительный реализм.
Но играть и выигрывать получается и без этих тонкостей, настолько эластичны требования к способностям геймера. ToCA Race Driver 2 балансирует между симулятором и аркадой, совмещая их лучшие черты. Все правдоподобно, но в пределах разумного – геймплей от этого не страдает. Игроку никаких поблажек не дается. Причем главными врагами становятся даже не соперники – они достаточно пассивны, – а трасса и собственное нетерпение. Игра учит особой манере вождения: аккуратной и внимательной к дороге.
Есть веская причина, заставляющая ездить «еще нежнее». Одно неловкое движение – и машина превращается в хлам! Автомобили в TOCA Race Driver 2 бьются и мнутся, обвес с них летит, как осенняя листва. Добрая половина соперников добирается до финиша без задних бамперов: дает о себе знать аркадная привычка тормозить о багажник впереди едущего. Поначалу кажется, что повреждения носят чисто декоративный характер. Неисправности мало сказываются на управлении и динамике автомобиля. Но если бить машину слишком часто, она в конце концов просто встанет.

ПОЛНОТА ОЩУЩЕНИЙ

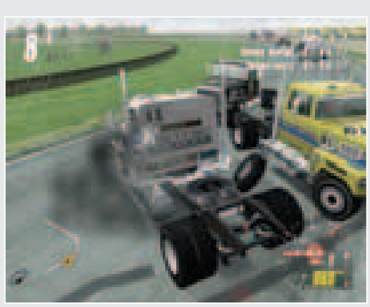
Несмотря на то что игра разрабатывалась еще два года назад графика все еще на высоте. Гладенькая картинка с обилием бликов и отражений. Асфальт как асфальт, небо как небо. Пейзажи вокруг в меру привлекательные: и с трассы не сбивают, и гонку разнообразят. Ничего выдающегося, но качественно и вполне симпатично. Придраться можно разве что к двухмерным доскам-зрителям на трибунах. Еще сильно не хватает зеркала заднего вида. Авторы восполнили этот пробел, выпустив патч. Но, увы, на русскую версию он вставать не захотел.
К сожалению, у игры обнаружились проблемы в работе с видеокартами ATI. Изображение попросту пропадает. Лечится это просто: надо отключить аппаратное сглаживание. Все бы ничего, но собственного anti-aliasing'а в игре нет, и картинка «идет зубцами».
Зато звук в гонках просто безупречен. Приятно, что создатели не поленились и даровали каждому авто-

Бей, круши, ломай!

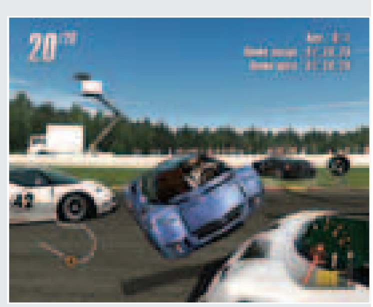
Каждый второй заезд превращается в краш-тест. При желании автомобиль разбивается с одного удара. Только зачем крушить свою тачку? Можно вытолкнуть конкурента на выступ ограждения или устроить свалку из машин. Это открывает большие возможности... для озорства в мультиплеере.



ПОНАЧАЛУ ПОВРЕЖДЕНИЯ МАЛО СКАЗЫВАЮТСЯ НА МАНЕВРЕННОСТИ АВТОМОБИЛЯ.



ОБЫЧНО АВТОПРОИЗВОДИТЕЛИ НЕ ЛЮБЯТ, ЧТОБЫ ИХ ДЕТИЩА ГИБЛИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.



НЕИСПРАВНОСТИ МОЖНО УСТРАНИТЬ, ЗАЕХАВ НА ПИТ-СТОП, НО ЭТОМУ ПАРНЮ УЖЕ НИЧТО НЕ ПОМОЖЕТ.

Главное – не победа?

Для того чтобы пройти игру, необязательно всегда приходить первым. Иногда нужно заработать требуемую сумму денег, иногда – занять одно из призовых мест. Кроме того, нередко предлагаются чемпионаты на выбор. Если не получилось добиться успеха в одном – можно попробовать альтернативный вариант.

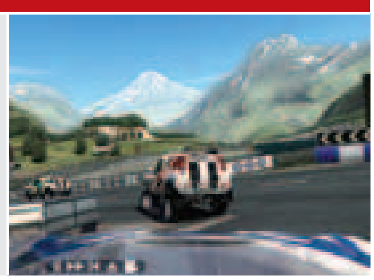


КАЖДЫЙ ШАГ В КАРЬЕРЕ – ЭТО НОВЫЙ ТИП СОРЕВНОВАНИЙ. РАЛЛИ – ЛИШЬ ОДИН ИЗ 15 ВИДОВ.



Пилот без вдохновения

Оппоненты в игре получились специфические. Вроде бы умные: избегают прямого столкновения, но могут и подцепить сзади бампером. Однако нет в них спортивной агрессии: висят на хвосте, но не атакуют, позволяют легко обойти себя при торможении. В сравнении с AI мультиплеер выглядит гораздо привлекательнее.



мобилю свой индивидуальный «голос». Старый карбюраторный движок с современным агрегатом не спутаешь ни с чем. Но гонка – это не просто рев двигателя и визг резины на поворотах. Окружающий мир наполнен звуками: свистит ветер, стучат мелкие камешки по днищу, шумят трибуны. Машина сообщает о неисправностях «нездоровым» стуком и скрежетом. А тренер по радио описывает ситуацию на трассе. Здесь хочется сказать отдельное спасибо локализаторам. Перевели не только текст, но и диалоги, переозвучили все до последней фразы. Да и голоса актеров не раздражают, хотя мы их уже слышали в других локализациях. К ворчливому тренеру вообще вскоре проникаешься вполне искренней симпатией: так забавно он волнуется за своих питомцев.

А вот музыка в игре подкачала. Во время заездов ее вообще нет: извольте слушать «естественный звуковой фон». В принципе, вряд ли кто-то потребует установить магнитолу в гоночный автомобиль. Но в то же время зажигательный саундтрек давно уже стал визитной карточкой автомобильных симуляторов. В меню, впрочем, пара мелодий звучит. Но они какие-то однообразные и скучные. Возможно, разработчики действовали по принципу «не навреди» и хотели сделать музыку ненавязчивой. Перестраховались.

Из приятных бонусов можно назвать еще и дополнительные материалы. Кроме сюжетных роликов, есть музыкальные видеоклипы на тему автогонок. Можно поглазеть на подлинные машины, трассы и вездесущих девиц в купальниках. Стоимость этого удовольствия – почти четыре гигабайта, которые ToCA Race Driver 2 занимает на жестком диске.

Несмотря на мелкие недочеты, игра удалась. В ней виден тонкий расчет, который полностью оправдал себя. Вам ведь нужно все и сразу? Получите! Кроме того, некоторые виды автомобильных соревнований настолько необычны и малоизвестны, что их симуляторы просто не будут раскупаться. Взяв немного от каждого, разработчики из Codemasters создали многоплановую игру – своего рода экскурс в мир автоспорта. ■



НЕКОТОРЫЕ ИЗ ТРАСС СУЩЕСТВУЮТ И В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ.



В ГОНКАХ УЧАСТВУЮТ И ТАКИЕ ЧУДОВИЩА ВЕСОМ ОКОЛО ПЯТИ ТОНН.



Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, PlayStation 2
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Davilex Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Atomic Planet Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.davilex.com/product.aspx?ID=67

Miami Vice: The Game

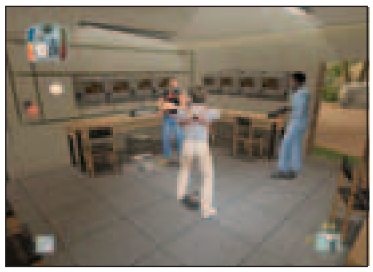
Санни и Рикардо снова с нами! Но где же обещанный «аромат 80-х»? Неужели выветрился по дороге?

Игра под лейблом Davilex Games – это всегда настораживает. За все время своего существования предприимчивый голландский издатель выпустил немало посредственных гонок, а а теперь принялся за столь же посредственные переложения кинофильмов. Сериал Miami Vice («Полиция Майами: Отдел нравов») – не первая и, видимо, не последняя жертва Davilex.

Задумка-то сама по себе неплохая. Взяв за основу приключения Санни Крокетта и его смуглого приятеля Таббза, можно было создать отличную, увлекательнейшую игру. Но, увы, получился всего лишь заурядный клон Dead to Rights.

Неудивительно, что знакомые с Dead to Rights чувствуют себя в Miami Vice как дома. Здесь все то же самое, только чуть дешевле. Вместо великолепного Джека Слейта по крошечным уровням мельтешит потрепанный блондин Крокетт в фирменных солнечных очках и отпускает циничные шуточки. Из-за всех углов на него выскакивают наркоторговцы с пистолетами – их надо методично отстреливать. Из преступников вываливаются патроны и ключи к дверям, ведущим к концу уровня, где нам покажут очередной мультик из жизни отдела нравов Майами.

За Крокеттом бегает верный темнокожий напарник с дробовиком. Его самые главные достоинства – дробовик и бессмертие. Приняв на грудь

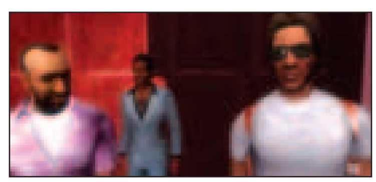




автоматную очередь, Таббз падает и тут же вскакивает, готовый пуще прежнего уничтожать врагов общественной нравственности. К тому же он подрабатывает полевым медиком: как только Крокетта убивают, управление переходит к помощнику, и игроку дается ограниченное время на то, чтобы добежать до остывающего тела и оказать экстренную помощь. Учитывая адский уровень сложности, эту операцию приходится проделывать регулярно.

Игра заметно страдает от мультиплатформенности. Разработчики пытались угодить «и вашим, и нашим», и в результате промахнулись мимо обоих стульев. Понятно, что на консолях вариантов немного, но на PC система автоприцеливания (нажал правую кнопку мыши – взял на мушку ближайшего врага, нажал левую – выстрелил гаду точно в голову) выглядит диковато. Приставочная система сохранения (в смысле, полное ее отсутствие – умер, изволь начать уровень сначала), опять же, совсем не красит игровой процесс. Про графику и говорить нечего – Dead to Rights, вышедший три года назад, и то выглядел красивее, а уж про Max Payne лучше и вовсе не вспоминать.

Кому понравится Miami Vice? Боюсь, только самым преданным поклонникам сериала, которые по-прежнему готовы смеяться над крокеттовскими шутками типа «Вы имеете право хранить молчание» (произносится над остывающим телом свежеубитого злодея). Всем остальным лучше поискать что-нибудь другое, благо выбор богат. ■



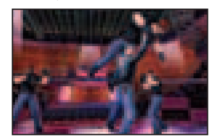
АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



kill.switch

ХУЖЕ, ЧЕМ



Dead to Rights

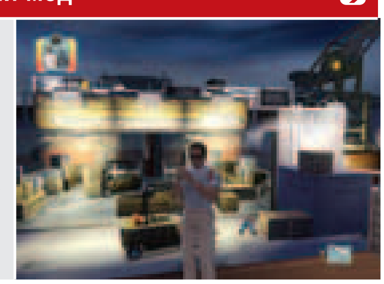
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

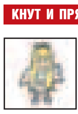
Наше резюме:
Посвящается воинствующим поклонникам сериала «Полиция Майами».

Полиция Майами, законодатели мод

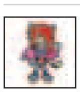
Знаменитый полицейский телесериал в свое время заметно повлиял на традиции мировой моды. После того как Джанни Версаче одел главного героя Miami Vice в классический пиджак поверх простой футболки, такой стиль, ранее считавшийся вульгарным, стал широко популярен.



КНУТ И ПРЯНИК + -



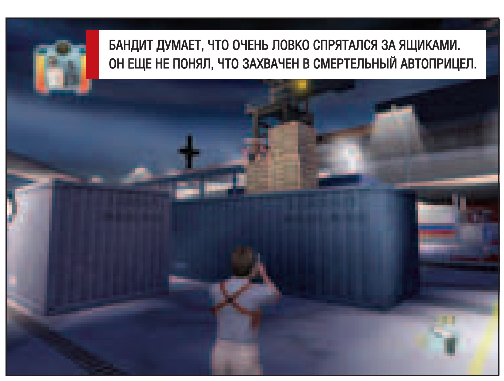
Плюсы:
Пальмы, океан, белые костюмы, большие пистолеты, огромные лимузины, а главное – настоящие Крокетт и Таббз!



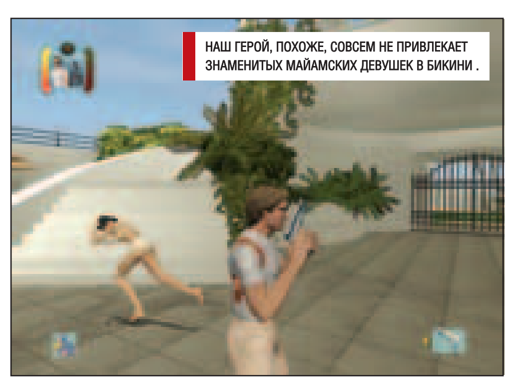
Минусы:
Бесхитростная графика, плоский звук, однообразный геймплей, консольная система сохранения.



ВОТ ОНИ, НАШИ ГЕРОИ. ПО ВИДУ И НЕ СКАЖЕШЬ, ЧТО МИНУТУ НАЗАД ОНИ ВАЛЯЛИСЬ НА ЗЕМЛЕ, ИСТЕКАЯ КРОВЬЮ.



БАНДИТ ДУМАЕТ, ЧТО ОЧЕНЬ ЛОВКО СПРЯТАЛСЯ ЗА ЯЩИКАМИ. ОН ЕЩЕ НЕ ПОНЯЛ, ЧТО ЗАХВАЧЕН В СМЕРТЕЛЬНЫЙ АВТОПРИЦЕЛ.



НАШ ГЕРОЙ, ПОХОЖЕ, СОВСЕМ НЕ ПРИВЛЕКАЕТ ЗНАМЕНИТЫХ МАЙАМСКИХ ДЕВУШЕК В БИКИНИ .

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Петр «Tiger» Битюков
tiger@massiveassault.com

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	BlackBean Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1C»
РАЗРАБОТЧИК:	DTF Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт), 2 Гбайт HDD

ОНЛАЙН:
http://www.stalingrad-game.ru

Сталинград (Stalingrad)

Одно из самых продолжительных и кровопролитных сражений в истории человечества нашло убедительное воплощение в игре.

Новая игра на старом движке – это приятный сюрприз для поклонников «Блицкрига». После выхода множества средненьких add-on'ов трудно было ожидать чего-то оригинального до выхода сиквела к знаменитой ниваловской игре. Однако разработчики «Сталинграда» сделали нам подарок к Новому году: такое внимание к соблюдению исторических подробностей встречается нечасто.

КРАТКИЙ ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

Две кампании «Сталинграда» охватывают период с середины июля 1942-го по январь 1943 года, когда в междуречье Волги и Дона шли тяжелые бои, завершившиеся победой советских войск. Она ознаменовала коренной перелом в ходе Великой Отечественной войны.
Этот относительно небольшой промежуток времени был насыщен важнейшими событиями. В конце июля 1942 года вышел приказ Сталина №227, более известный как «Ни шагу назад!», а через несколько дней Константин Симонов написал свое знаменитое стихотворение «Если дорог тебе твой дом». В середине сентября берлинское радио ночью передавало сводку вермахта: «...ударные силы 6-й армии в Сталинграде вошли в город, захвачен центральный вокзал. В успешном окончании сражения теперь нельзя сомневаться, до его исхода остаются часы. Студия не выключает свой микрофон, ожидая с минуты на минуту падения Сталинграда...». В ноябре 42-го Красная Армия начала операцию «Уран» по окружению немецких войск под Сталинградом. В декабре немецкое командование предприняло попытку прорвать кольцо, а в конце января – начале февраля 1943 года завершилась агония 6-й армии вермахта, что вынудило Гитлера объявить по всему рейху трехдневный траур по «армии-победительнице столиц».

ДОСТОВЕРНОСТЬ

Если говорить о цифрах, всего в двух кампаниях «Сталинграда» насчитывается 43 миссии. Каждая из кампаний построена с учетом исторических реалий, а сами боевые задачи в целом воспроизводят достоверную картину развития событий в затяжном сражении. Разработчики подошли к делу ответственно и использовали стратегические карты и аэрофотоснимки времен Великой Отечественной при создании игровых карт.
Путь вы начнете в качестве майора вермахта и пройдете с боями от излучины Дона до Сталинграда. После этого можно возглавить подразделения Красной Армии, отразить атаки противника в городе, а потом принять участие в окружении и разгроме гитлеровских войск.
Несмотря на такой ограниченный временной период, в игре имеется более 150 разновидностей юнитов (пехоты и бронетехники). Многие из них еще ни разу не появлялись в военно-исторических стратегиях: например, солдаты, вооруженные противотанковыми ружьями PZB-41/28, панцирная штурмовая пехота РККА (автоматчики в стальных нагрудниках), экспериментальная САУ Panzerselbstfahrlafette V «Sturer Emil» и так далее. А знаменитые Т-34 производства разных заводов различа-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
«Сталинград» – самое оригинальное и проработанное развитие «Блицкрига».

Не зная брода...

Без разведки в «Сталинграде» далеко не уедешь. Получив на старте миссии кучу разнообразной техники и целые толпы пехоты, успокаиваешься и теряешь бдительность. «Легкая прогулка», едва начавшись, внезапно обрывается и оборачивается ужасающей бойней, организованной замаскированным неприятелем.

Впервые на экранах раритетная САУ

«Сталинград» дарует нам возможность поуправлять немецкой экспериментальной самоходкой Panzerselbstfahrlafette V «Sturer Emil». Один из двух ее прототипов был уничтожен в бою, а второй захвачен Красной Армией зимой 1943 года и экспонируется в музее бронетанковых войск в подмосковной Кубинке.



КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Высокая историческая достоверность и реализм сражений, отсутствие «универсального» оружия, редкие виды техники, интересная хроника.

Минусы:
Отсутствие учебных миссий для новичков и энциклопедии военной техники. Слабоватая графика: движок «Блицкрига» уже отжил свое.





ДЛЯ СНАЙПЕРОВ ПОЯВИЛАСЬ НОВАЯ РАБОТА – «ОХОТА НА ВРАЖЕСКИХ КОМАНДИРОВ».


БОМБАРДИРОВЩИКИ ПО СРАВНЕНИЮ С «БЛИЦКРИГОМ» СТАЛИ ПОЧТИ НЕУЯЗВИМЫ. ЗАТО ТЕПЕРЬ ОНИ МОГУТ И «ПРОМАЗАТЬ».

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ

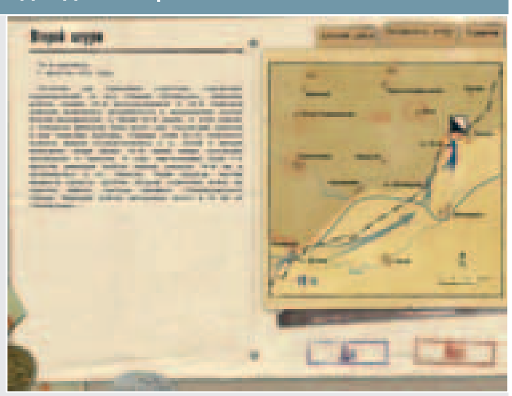

«Блицкриг»

РЕАЛИСТИЧНЕЕ, ЧЕМ


«В тылу врага»



Новый дизайн и подход к достоверности



Каждую главу «Сталинграда» предваряет ролик военной кинохроники, а перед миссией игроку сообщается обстановка, сложившаяся на данный момент на его участке фронта. Все задания и карты четко привязаны по месту и времени к историческим событиям – авторам пришлось основательно поработать в архивах. Список использованных при разработке игры источников, опубликованный на официальном форуме игры, внушает уважение: 40 печатных изданий, 15 интернет-сайтов, не считая архивов, документальных и художественных фильмов.


НА ВООРУЖЕНИИ У НЕМЦЕВ ЕСТЬ И ТРОФЕЙНЫЕ КВ, И Т-34.

Детище DTF Games – это не еще одно дополнение к ниваловской игре, а большой, самостоятельный проект.

ются не только внешне, но и по характеристикам.

УЖЕ НЕ ПРЕЖНИЙ «БЛИЦКРИГ»

Взяв за основу «Блицкриг», разработчики «Сталинграда» не стали тупо копировать игровой механизм. Речь в данном случае идет о тонкой настройке геймплея. Пехота здесь более живучая и разнообразная. К примеру, в Красной Армии, помимо обычных стрелковых частей, есть отряды курсантов и НКВДшников. Кроме того, в секретной миссии появляется штрафбат. Кстати, солдат отныне нельзя «клонировать» с помощью грузовиков. Авторы внесли значительные поправки в боевую систему «Блицкрига», направленные, как несложно догадаться, на повышение реалистичности сражений. Были модифицированы дальность стрельбы и обзор юнитов. Претерпела изменения и система снабжения боеприпасами: очень редко под рукой есть «бездонный» склад, а потому приходится беречь каждый снаряд. Если к этому добавить снижение кучности огня и сокращение боезапаса до реально существовавших норм, то станет ясно, что одной артиллерией, как в «Блицкриге», исход боя уже не решить.

Впрочем, реалистичность – палка о двух концах. Где-то убыло, а где-то и прибыло. Пехоту и артиллерию, по сравнению с «Блицкригом», стало проще замаскировать. Ваш бомбар-



Берегите войска

Если смотреть сквозь пальцы на потери, можно дорого за это поплатиться в конце, казалось бы, пройденной миссии. Когда мои сильно поредевшие войска все же добили врага, я неожиданно получил приказ обеспечить «сопровождение» генерала. По дороге он норовил заехать прямиком в засаду, а бойцов, готовых прикрыть его, попросту не осталось...

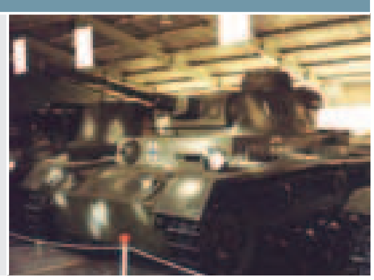




В ТРУДНУЮ МИНУТУ НА ВЫРУЧКУ ПРИХОДЯТ ТЯЖЕЛЫЕ ЗЕНИТКИ.

Модификации «панцеров»

Основной немецкий танк того времени – Pz.Kpfw.III – представлен в игре сразу несколькими модификациями, которые легко различаются по внешнему виду. Кроме того, в игре появились командирские машины на базе «тройки», выделяющиеся исключительно пулеметным вооружением, относительно слабым бронированием и большим обзором.



дировщик теперь не обречен на неминуемую гибель при первом же вылете, поскольку действенность зениток стала достовернее, а истребители в игру не попали, дабы не нарушать баланс. Незаметные и сверхэффективные снайперы стали просто более опасными пехотинцами, чем обычные стрелки.

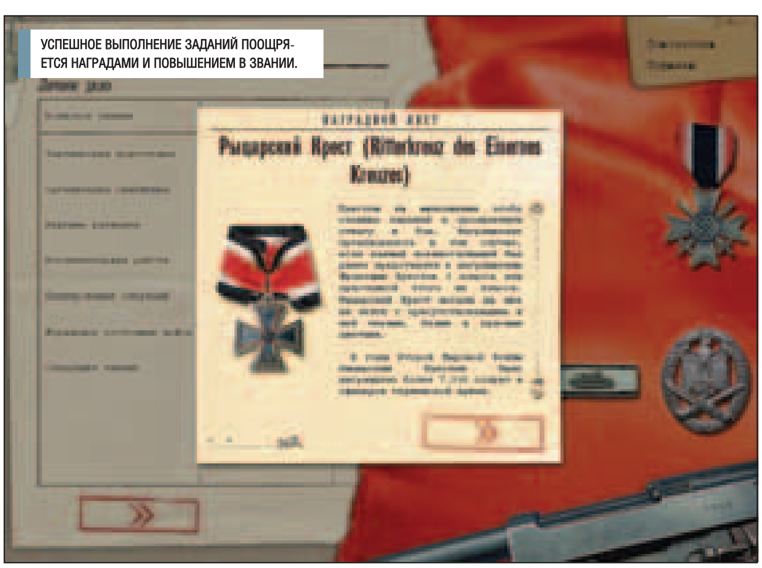
Интересно, что разработчики «Сталинграда» отказались от системы накопления и передачи опыта юнитами, поскольку техника и пехота не переходят из одной миссии в другую. С одной стороны, это позволяет спокойнее относиться к перипетиям геймплея и не загружать сэйв после каждой гибели «любимого танкового экипажа». Но с другой – несколько расслабляет: можно оказаться в трудном положении, потеряв значительную часть войск в самом начале миссии. Тем не менее, некоторое подобие роста опыта войск все же есть: речь идет об изменениях в составах войск. Например, из-за больших потерь в ходе Сталинградской битвы немецкие взводы редеют, зато в их рядах появляется больше «ветеранов» (пехоты с улучшенными характеристиками и трофейным вооружением).

НЕ ADD-ON

Графически игра выглядит практически так же, как и «Блицкриг». Разве что юниты прорисованы по-новому: например, на «корме» немецких танков появились ящики, канистры и тому подобное барахло, которое приходилось везти на себе по бескрайним российским степям «покорителям Европы».

Поначалу кажется, что «Сталинград» на порядок сложнее «Блицкрига». Но потом приходит понимание, что просто изменилась логика ведения боя. Достаточно лишь внимательно проанализировать происходящее на экране, перестроиться на другую волну, и все пойдет как по маслу.

Так уж сложилось, что от сравнений «Сталинграда» с «Блицкригом» и его add-on'ами уйти не удалось – «родословная» требует сопоставлений. Но большому счету детище DTF Games – это не еще одно дополнение к ниваловской игре, а большой, самостоятельный проект, способный заинтересовать ценителей исторических стратегий. ■



УСПЕШНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ ПООЩРЯЕТСЯ НАГРАДАМИ И ПОВЫШЕНИЕМ В ЗВАНИИ.

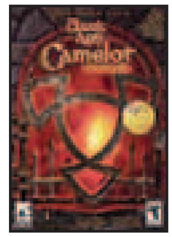
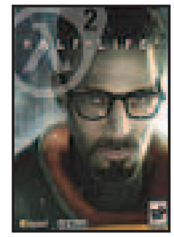
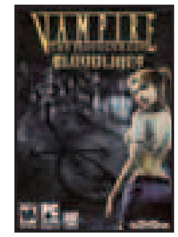


ДАЖЕ НЕПОГОДА НЕ МОЖЕТ ПОМЕШАТЬ НАМ ДОБРАТЬСЯ ДО ОРУДИЙ НА ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНОЙ ПЛАТФОРМЕ.

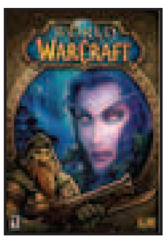
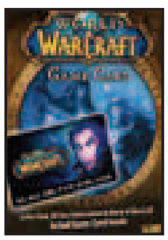
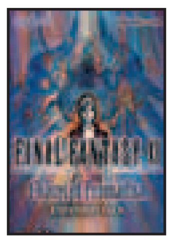
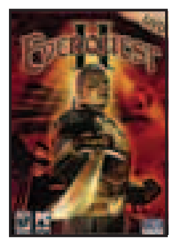
У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ВЫБОР

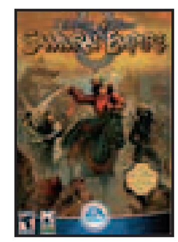
* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор
* Постоянно обновляемый ассортимент
* Чем больше, тем дешевле!



Sid Meier's Pirates Limited Edition	Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed	Sims 2	Dark Age of Camelot: Catacombs	Half-Life 2	Vampire: The Masquerade - Bloodlines
$79,99	$55,99	$22,99	$59,99	$23,99	$79,99



World of Warcraft	World of Warcraft 60 Day Pre-Paid Card	Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion	EverQuest II DVD	Need for Speed Underground 2	Ultima Online: Samurai Empire
$79,99	$59,99	$55,99	$79,99	$22,99	$59,99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru

GAMEPOST

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. **На территории какого современного государства находилась Персия?**
А) Ирак
Б) Иран
В) Арабские Эмираты

2. **Какая из этих машин не понадобится при прокладке железной дороги?**
А) Электробалластер
Б) Зумпфовый агрегат
В) Звеносборочная машина

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 марта. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 03/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МАГНАТ 3



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Railroad Tycoon 3
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Gathering (США) / Take 2 (Европа)
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	PopTop
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.games.1c.ru/rrt3

РЕЗЮМЕ:
Цитируем аннотацию на коробке: «Долгожданное продолжение серии игр «Железнодорожный магнат» наконец-то с вами!»





Нужно ли говорить о проекте, название которого выдает его с потрохами? «Магнаты» всего и вся пользуются в России противоестественной популярностью, и правила игры в Railroad Tycoon известны каждому карапузу. Мы в роли представителя могущественной компании прокладываем железные дороги, строим станции, закупаем поезда, расписываем маршруты и подсчитываем барыши. Что нового? Трехмерная масштабируемая карта, несколько режимов сетевой игры, четыре десятка локомотивов, исторически точные кампании, редактор сценариев, динамическая экономика. Как перевод? На уровне. Заверяем: чтобы отыскать ошибку в локализации, за игрой придется провести не один час. Мы, например, так ни одной и не обнаружили. ■

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК II



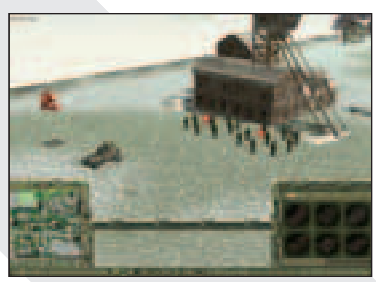
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	World War II: Panzer Claws II
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Zuxxez
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Reality Pump Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 450 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (16 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/pub-panzerclaws2-ru.shtml

РЕЗЮМЕ:
Выдумывать оригинальные описания для однотипных игр нет уже никакой мочи. Поэтому просто: RTS в антураже Второй мировой.





Можно ли разродиться неожиданным текстом про штампованную игру? Нужно ли? Никакие эпитеты для Panzer Claws II не поразят умудренного опытом ветерана и не привлекут восторженного неофита, поэтому отдадимся магии чисел. Итак, «Стальной Кулак II» это: четыре исторически верные кампании из десяти миссий каждая, редактор карт, трехмерная графика, в меру свободная камера, влияющая на видимость смена дня и ночи, мультиплеер на восемь персон. Как сейчас принято, юниты каждой из участвующих в конфликте сторон говорят на родном языке, и пожаловаться на качество озвучки мы не смеем. С текстами тоже все четко, и если бы не неуместный шрифт Courier New в игровых меню, локализацию можно было бы назвать идеальной. ■

ДЕСАНТ: НОРМАНДИЯ 1944

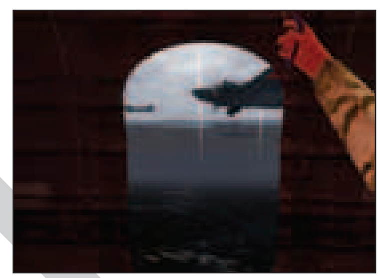


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Airborn Hero D-Day Frontline 1944
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	Asylum Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 400 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/normandy

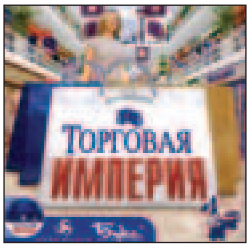
РЕЗЮМЕ:
Вторая мировая. Сбитый самолет союзников. Молодой лейтенант за линией фронта. Трехмерные фашисты. Шутер от первого лица.





Лейтенант Питер Смит мог бы сидеть дома, гонять чаи, выгуливать собаку по кличке Джим и читать любимую книжку. Но нет, его понесло на фронт, бороться за свободу, независимость и мир во всем мире. Инициатива наказуема: самолет, в котором находился взвод Питера Смита, был подбит, и юноша оказался в тылу врага, один против сотен безжалостных фрицев. Знакомая картина? О да, многие второсортные военные шутеры начинаются совершенно одинаково. На шести уровнях наш герой и борется с гестаповцами. «Десант» – это та игра, которая толком не нуждается в русификации. Выбрав верхний пункт в главном меню, каждый геймер запросто разберется в происходящем, но хаять локализаторов зазря не будем: зарплату они отработали. ■

ТОРГОВАЯ ИМПЕРИЯ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Shopping Centre Tycoon
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Deep Silver
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК: Virtual Playground
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=150

■ РЕЗЮМЕ:

Мечтаете открыть супермаркет на Арбате и заработать миллионы? Пусть «Торговая Империя» станет вашим первым шагом.





Вам никогда не казалось, что все «магнаты» не о том, о чем нужно? Все эти госпитали, рестораны, грузоперевозки и железные дороги – разве там можно обогатиться быстро и беззаботно? Нет и еще раз нет. Уважающий себя олигарх обязан владеть огромным торговым центром, аренда места в котором стоит бешеных денег. «Торговая Империя» показывает, что и у этих людей немало проблем: нужно бороться за покупателей, украшать здание, противостоять преступникам и вандалам. Локализацию следовало бы признать отличной, если бы не одно серьезное «но». Зачем же использовать в игре скучный, избитый Arial, который так неуместно смотрится рядом с интересными шрифтами из оригинальной версии?! ■

MORTYR 2



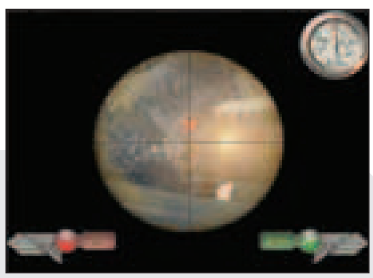
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Mortyr 2
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Just Flight (Европа) / Hip Games (США)
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК: Mirage
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16

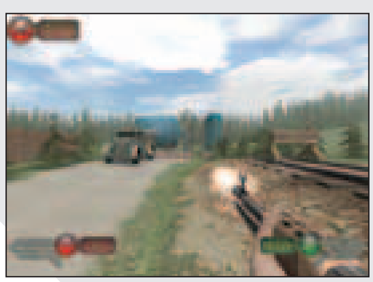
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://russobit-m.ru/rus/games/mortyr_2

■ РЕЗЮМЕ:

Вы будете смеяться. Еще один шутер от первого лица про Вторую мировую. О сколько их прошло через наши руки...

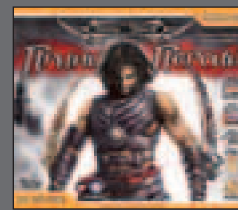




Герой Mortyr не вываливается из горящего самолета, не бежит из плена через линию фронта, не проникает в трудовой лагерь с секретной миссией. Невероятно шизофренический вступительный ролик рассказывает историю о том, как немецко-фашистские захватчики безжалостно расстреляли отряд лыжников-пацифистов и единственный уцелевший спортсмен поклялся отомстить изуверам. Видимо, именно из-за столь экзотической специализации персонажа авторы с пиететом разжевывают тривиальные тонкости геймплея в обучающей миссии («стреляй в голову», «собирай оружие с убитых»). Этой игре вообще свойственен странноватый юмор, а добротная, не хватающая звезд с неба локализация довершает образ проходного военного шутера на любителя. ■

ПРИНЦ ПЕРСИИ: СХВАТКА С СУДЬБОЙ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»



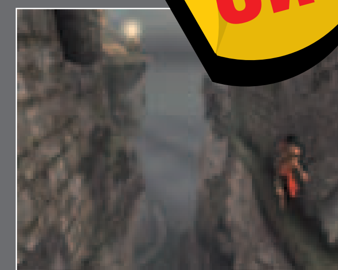
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Prince of Persia: Warrior Within
■ ПЛАТФОРМА: PC
■ ЖАНР: action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

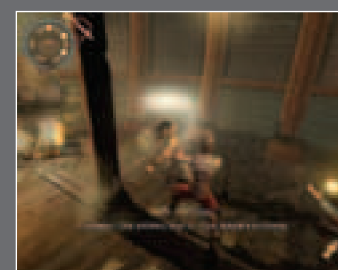
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/pub-prince2-ru.shtml

■ РЕЗЮМЕ:

Он небрит, нечесан, зол, вооружен. Вы его знаете. Принц Персии опять тут как тут, и злющий, будто бес в него вселился!.







Сериал Prince of Persia живет и здравствует уже второй десяток лет. Самый первый, изначальный «Принц Персии» вышел в 1989 году, задав новый стандарт качества графики, анимации, головоломок и геймплея одновременно. Следующие пять лет в «Принца» играли все от мала до велика, на самых разнообразных платформах, и сам жанр action/adventure возник под влиянием именно этой игры (достаточно вспомнить идейного последователя «Принца», адвенчуру Flashback). Но хватит истории! Наши дни. Ubisoft выпускает Prince of Persia: The Sands of Time; большинство мировых изданий признает этот проект лучшей игрой 2003 года. В 2004-ом на свет появляется Warrior Within, более взрослая, более аморальная и сексуальная история о заматеревшем принце. PC-версия сиквела немного уступает компьютерному варианту The Sands of Time по части графики, зато во всем остальном шикарна: правильные акробатические загадки сочетаются с зубодробительными, крышесносными, шеесворачивательными экшн-запилами. Увы и ах, локализация сиквела значительно слабее перевода тех же «Песков Времени»: в субтитрах то и дело встречались такие вопиющие ляпы, что актеры, принимавшие участие в озвучке, на ходу были вынуждены править фразы, а сами их голоса далеко не так здорово подходят персонажам, как в первой игре. Как обычно, на диске можно найти коллекцию «демок» от «Акеллы», компании, которая выпустила в России обе современные части «Принца Персии». ■

НОВОСТИ

Российские умельцы делают все тарифы безлимитными.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ДВОЙНЫЕ ЛАБИРИНТЫ



Молодая отечественная студия Boogee Interactive набирает обороты. Ее дебютный проект Stop The Train уже отхватил в «СИ» заслуженную «четверку». Теперь же нам обещают принципиально новую головоломку – Mazeness.

На самом деле идея не так уж и нова – двойные лабиринты, думаю, встречались многим. Суть игры незамысловата – необходимо одновременно привести к финишу два вверенных нам шарика. Используя хитрые ограждения, можно менять их положение относительно друг друга. И несмотря на внешнюю простоту, это задача не из легких! В Mazeness есть 12 непохожих уровней, которые займут вас минимум на день. Помимо необычной концепции игру отличает превосходная спрайтовая графика. Это, судя по всему, станет визитной карточкой компании. Boogee Interactive была основана недавно – в минувшем году. Но она берет курс на правильные игры. Ведь головоломки будут в цене всегда, а особенно – на мобильных телефонах.

ТЕЛЕФОННЫЕ МОСТЫ

На российском рынке уже не одну неделю продаются хитроумные устройства, превращающие любой мобильный вызов во внутрисетевой. Пользователю необходимо иметь лишь два телефона – мобильный и городской, а также само устройство. Его установка и настройка предельно просты, и нарекания может вызвать лишь довольно высокая цена. Впрочем, оно способно быстро отработать свою стоимость. Для звонка на городской телефон абоненту нужно всего лишь позвонить по внутрисетевому тарифу на мобильный, подключенный к устройству, и, дождавшись длинных гудков, ввести необходимый номер. В результате разговор будет оплачиваться по расценкам местной городской сети, то есть (в большинстве случаев) не будет оплачиваться вовсе.

Вряд ли кому-то удастся обнаружить в этих действиях состав преступления, но сотовые операторы относятся к таким устройствам поразному. «МТС» и «БиЛайн» не возражают против их использования, считая это редким и экзотичным явлением. А вот компания «МегаФон» считает это прямым нарушением закона. Хотелось бы знать, какого.

МОБИЛЬНЫЕ «МАГНАТЫ»



Голландская компания «Lunagames» выпустила очередную экономическую стратегию – Truck Tycoon. На этот раз нам предлагается возглавить крупную транспортную компанию. А значит, придется прокладывать новые дороги, покупать транспорт, отстраивать дома, фабрики и даже целые города. Что и говорить об организации торговых маршрутов – вы ведь играли в Transport Tycoon? Мы будем налаживать доставку пяти различных товаров, перевозить пассажиров и создавать простейшие индустриальные цепочки. Ограничения накладываются лишь на транспортные средства – как видно из названия, ни железных дорог, ни аэропортов нам не светит. Помимо 10 огромных сценариев в Truck Tycoon есть и режим бесконечной игры. А это всегда в цене на мобильных телефонах. В ближайшее время этот проект должен появиться и на российском рынке, так что ждите подробного обзора в ближайших номерах «Страны Игр».











ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА НОМЕР 3010 (ОДИН ДЛЯ ВСЕХ ОПЕРАТОРОВ) СООТВЕТСТВУЮЩИЙ ВАШЕМУ ТЕЛЕФОНУ КОД

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

1942 DEADLY DESERT
96941120096

Motorola C450
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3586
Nokia 3595
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6010
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6620
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Sharp GX10
Siemens C60
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens SL55
Siemens SX1
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ALESTE
96987680096

Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3586
Nokia 3595
Nokia 3600
Nokia 3620
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6108
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6225
Nokia 6230
Nokia 6585
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Samsung Z105
Sharp GX10
Sharp GX20
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

BEACH BABES VOLLEYBALL
96987280096

Motorola V300
Motorola V400
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3520
Nokia 3530
Nokia 3560
Nokia 3595
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Panasonic X60
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Samsung E100
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X460
Sharp GX10
Sharp GX10i
Sharp GX20
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CV65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M56
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S56
Siemens S57
Siemens S65
Siemens SL55
Siemens SL56
Siemens SL65
SonyEricsson F500
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

GULO'S TALE
96987670096

Motorola E398
Motorola T720
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3510i
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYX52
Sagem MYX7
Sharp GX10

SPACE TAXI PINBALL
96937360096

Motorola T720
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3650
Nokia 5100
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6610
Nokia 6650
Nokia 6800
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7650
Sharp GX10

SKATE AND SLAM
96949550096

Motorola E398
Motorola T720
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3300
Nokia 3410
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6630
Nokia 6800
Nokia 6820
Nokia 7200
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Sagem MYV55
Sagem MYV65
Sagem MYV75
Sagem MYX52
Sagem MYX7
Sharp GX10
Sharp GX20
Sharp GX30
Siemens C55
Siemens M50

PLAYMAN WINTER GAMES
96985310096

Motorola C380
Motorola C450
Motorola C550
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V303
Motorola V500
Motorola V525
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3300
Nokia 3510i
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6800
Nokia 6810
Nokia 6820
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7600
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia 8910i
Nokia N-Gage
Nokia N-GageQD
Samsung E100
Samsung E700
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C55
Siemens C60
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M55
Siemens M65
Siemens MC60
Siemens S55
Siemens S65
Siemens SL55
Siemens SX1
SonyEricsson F500i
SonyEricsson K700i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T616
SonyEricsson T618
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

GULO'S TALE

РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	platform
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.gameloft.com

В сказочном лесу объявлено военное положение. Еще недавно безмятежные заросли наводнили ужасные создания, терроризирующие местных жителей. Зверушкам угрожает опасность, а у богини Акхуны на нервной почве разыгрался авитаминоз. Теперь только супер-герой Gulo может спасти положение. Ему предстоит разобраться с захватчиками, попутно насобирав фруктов для поправки божественного здоровья.
Перед нами классический платформер в идеальном исполнении. Обсуждать графику в играх от Gameloft, по-видимому, скоро станет дурным тоном – она как всегда великолепна. Две непохожих друг на друга вселенные разделены на 13 прорисованных до мелочей уровней. Все они, как и положено в платформерах, щеголяют яркими красками и отличными спецэффектами.
А вот такой системы управления вы не найдете ни в одной игре. Беготней в разные стороны и втаптыванием врагов в землю сейчас никого не удивишь, создание же волшебных пузырей нам и правда в диковинку. Знал бы где упасть, говорите? Gulo знает! При каждом прыжке под героем появляется фиолетовый пузырь. В результате вы можете в буквальном смысле идти куда хотите. Привыкнуть к этому довольно сложно, но возможности неисчерпаемы. Набив руку, можно создавать сложные архитектурные композиции или попросту заключать в пузыри противников, а изловчившись, Gulo может даже схватить свежесозданный шарик и опустить его на чью-нибудь невезучую голову. Главное, увлекшись процессом, не забывать собирать фрукты – только богиня поможет вам в спасении леса.
После прохождения основной части игра отнюдь не заканчивается. За успешное завершение каждого из уровней на время, вы получите несколько дополнительных карт. В Gulo's Tale можно играть везде и всегда. Главное только начать, и еще не неделю вы не сможете оторваться. ■

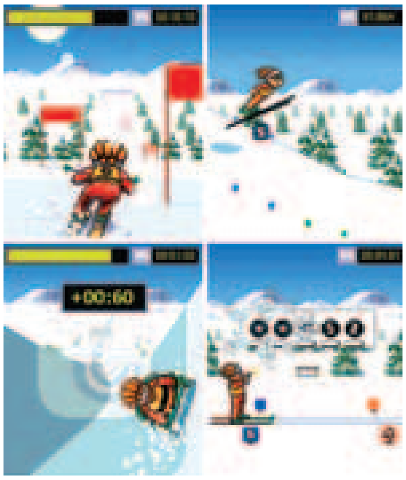


PLAYMAN WINTER GAMES

РАЗРАБОТЧИК:	MrGoodliving
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.mrgoodliving.com/home

Мистер Playman, как всегда, впереди планеты всей – и стометровки бегает, и штангу жмет... Теперь вот и лыжи с санями попали в поле его чемпионского зрения.
Разработчики и в этот раз не стали мелочиться и сделали проект «четыре в одном». В результате ни одна из игр не может похвастаться богатым геймплеем, но ведь ненавязчивость – отличительная черта игр от MrGoodliving. Спорт, вообще, выступает здесь в роли красивой декорации – нам лишь нужно быстро нажимать на указанные кнопки. Заставить биатлониста ритмично ехать вперед привычным способом нельзя. Зато, вовремя нажимая появляющиеся перед спортсменом цифры, мы увидим чудеса лыжного бега. То же касается и стрельбы, с той лишь разницей, что цифр здесь будет не две, а десять. Темп возрастает с каждой минутой, и процесс затягивает все больше и больше. А если все же надоест, просто переходите к другой дисциплине.
Прыжки с трамплинов на вид очень просты – нажать несколько кнопок, чего уж проще. Но у меня, признаться, ни разу не получилось приземлиться. Вот бобслей действительно навевает скуку. Удерживать сани на заботливо указанной авторами траектории – не самая увлекательная задача. А слалом – это по-нашему. Несемся на полной скорости вниз с горы и стараемся попадать в красные ворота.
Графика в игре не балует изысками, но и придраться, честно говоря, не к чему. Вряд ли игра сможет увлечь вас надолго, но скоротать время поможет точно. ■



1942 DEADLY DESERT

РАЗРАБОТЧИК:	Handy Games
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.handy-games.com

Колонны танков бороздят африканские дюны, английские зенитки поливают огнем немецкие штурмовики, остовы бронемашин украшают пейзажи... «Блицкриг»? Да, его карманный вариант.
Варгеймы – явление для мобильных телефонов не просто редкое, а исключительное. Поэтому неудивительно, что недавнее творение Handy Games уже успело «обрасти» этим сиквелом. По большому счету в нем нет ничего нового – лишь несколько единиц техники и еще более отточенный баланс. Но этого оказалось вполне достаточно, тем более выбирать все равно не из чего.
Вся атрибутика жанра на месте – и шестиугольные ячейки, и пошаговый режим. Так что управление вряд ли вызовет у кого-нибудь затруднения. Достаточно просто выбрать юнит и указать сектор для атаки или перемещения. Тактики здесь тоже хватает, тем более что сражения стали намного масштабнее. Десятки танков, самолетов и артиллерийских орудий – это вам не прежняя кучка пехоты.
О графике я, с вашего позволения, тактично умолчу – увы, варгеймы никогда ей не блистали, хотя техника прорисована прилично и вполне узнаваема. Но в таких играх не принято смотреть на красоты. Вас должны увлечь различные задания – от сопровождения конвоя до удержания обороны или массированной атаки. И в каждом из них одна ошибка может стоить вам миссии.
Начав играть, вы будете целый день, выкрадывать минуты, чтобы достать мобильный телефон и сделать еще парочку ходов. ■



SKATE AND SLAM

РАЗРАБОТЧИК:	Gameloft
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	4 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.gameloft.com

Скейтбординг – дешевое средство передвижения и потрясающе зрелищный, красивый и увлекательный вид спорта. Но вместе с тем еще и очень травматичный. Gameloft предлагает нам самый безопасный способ покататься.
У нашего протеже есть только «доска» и красавица-агент. Для полного счастья не хватает чемодана хрустящих зеленых бумажек, их-то мы и должны ему помочь заработать. Модные журналы с руками оторвут эффектные фотографии, но для начала стоит научиться кататься.
Управление в игре довольно простое – стрелочками мы перемещаемся вверх и вниз, а центральной кнопкой – подпрыгиваем. Чем дольше она остается зажатой, тем выше прыжок. А вот затем начинается самое интересное. В воздухе можно выполнять десяток (если не больше) красивых комбинаций. Каждый прием «повешен» на одну из стрелок, самые сложные – на две или три. Добавьте к этому возможность делать по несколько трюков за раз и получите полную свободу творчества. Вот только пальцы иногда не успевают за мыслями – на телефоне без джойстика некоторые комбинации даются с трудом.
Прыгать можно на ровном месте, с трамплинов, бордюров и вообще с чего угодно. Еще десяток трюков можно исполнить, катаясь по перилам. Обучающий режим позволяет освоить эту непростую науку в неспешном темпе, а «спонсорский» режим потребует работы «на заказ». Свободный же режим говорит сам за себя – делайте все что пожелаете и сколько душе угодно.
Наверное в конкуренты Tony Hawk'y этот проект еще рано записывать. Но игра захватывает и не надоедает, по крайней мере пока не научитесь выполнять все трюки и не заработаете первый миллион, а на это у меня ушла целая неделя.



ALESTE

РАЗРАБОТЧИК:	Macrospace
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.macrospace.com





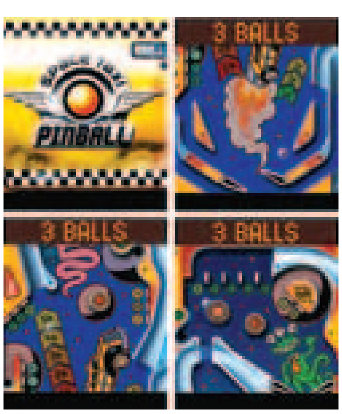
Скролл-шутеры – незыблемая классика видеоигр. Маленький кораблик крушит инопланетные полчища, оружие меняется каждые полминуты, а красочное светопреставление на экране даст фору новогоднему фейерверку...
Порой эти проекты сложно отличить друг от друга, но Aleste все же напрашивается на пару комплиментов. Наш истребитель достаточно живуч, чтобы не проходить уровни по десять раз, но и не настолько крепок, чтобы игра навевала скуку. Так что учитесь уклоняться – щиты в Aleste существуют только в качестве спецоружия. Собственно, это будет вашей единственной обязанностью, ведь стрельба может вестись автоматически.
Сильно выделяются местные боссы – на первого же из них у меня ушло минут двадцать. Собственно, подбор тактики в финальных разборках – и есть самый интересный момент в игре.
Особо одаренные пилоты могут похвастаться своими достижениями в онлайновой таблице рекордов. А остальные просто найдут в игре отличный способ убить несколько десятков минут.



SPACE TAXI PINBALL

РАЗРАБОТЧИК:	Mr.Goodliving
ЖАНР:	pinball
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.mrgoodliving.com

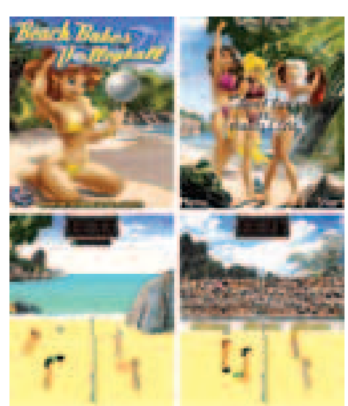


Пинбол на мобильном телефоне. Яркий, насыщенный, выполненный по всем правилам. Пожалуй, уже на этом можно было бы закончить обзор и влепить заслуженную «пятерку». Но ведь не зря эта игра называется Space Taxi Pinball...
Мы не просто гоняем шарик и набираем очки, а развозим по галактике пассажиров. Одним ударом направляем наше «такси» на вызов, а другим – к точке назначения. Играть в результате становится вдвое интереснее.
Единственный минус – управление рычагами, «повешенное» на функциональные клавиши. В некоторых телефонах это довольно неудобно. Впрочем, привыкнуть можно ко всему, ведь игра действительно стоящая.

BEACH BABES VOLLEYBALL

РАЗРАБОТЧИК:	Elkware
ЖАНР:	sports
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	2 доллара

ОНЛАЙН:
http://www.elkware.com



Думаете, пляжный волейбол популярен, потому что людям нравится скакать в жару по раскаленному пляжу? Нет, просто они любят смотреть, как этим занимаются спортсменки в бикини.
Теперь это можно делать и вдали от побережья. Правда, вам понадобится отменное зрение и немного воображения, ведь девушки в игре отличаются только цветом (волосы, купальники) и весьма мелки. Но геймплей с лихвой компенсирует графику. Причем вся его прелесть заключена в простоте – мы лишь указываем девушкам курсором, куда бежать или бить, а все остальное они делают сами. Отличный выбор для владельцев маленьких телефонов, особенно при наличии у них джойстика.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Отгремели новогодние и рождественские праздники. Это, пожалуй, единственный период в игровом году, когда геймеры, как и все нормальные люди, отдыхают и празднуют, а к компьютеру даже близко не подходят. Однако перерыв длится недолго – впереди новые состязания. Ну а мы пока подведем итоги и расскажем о самых ярких событиях декабря. Сегодня в номере: репортаж с «Кибер Метели», результаты онлайн-турниров inCup Winter 2004 Season #2 и Clanbase Nations Cup 7, а также список номинантов премии лучших игроков прошедшего сезона.

«Кибер Метель 2004»

25-26 декабря в жулебинском торговом центре «Феникс» состоялся самый ожидаемый турнир уходящего года – «Кибер Метель 2004» (Кубок Префекта ЮВАО г. Москвы). Неудивительно, что среди участников, помимо россиян, приехавших сюда со всей страны, было огромное число игроков из ближнего зарубежья – Беларуси и Украины.
По традиции мы начинаем рассказ с соревнований по Quake III Arena. Фаворитов в этой дисциплине специально представлять не нужно – болельщики и так прекрасно знают, на что способен тот или иной дуэлянт. Ведь уже несколько десятков турниров подряд на пьедестале оказываются одни и те же спортсмены: Cooller, Evil, Jibo. Иногда меняется лишь расстановка мест. Хотя бывает, что в призеры пробиваются ранее не проявлявшие себя бойцы из регионов, но это скорее исключение, нежели правило. Однако на «Кибер Метели» неожиданностей не наблюдалось. Упомянутая троица в очередной раз доказала превосходство столицы. Номинация Counter-Strike отличилась куда более жесткими и менее предсказуемыми матчами. Первые четыре тура прошли незаметно, зато пятый подарил болельщикам массу зрелищных битв: Virtus.Pro только в дополнительное время одержала верх над x4, а вот киевляне из GSC проиграли в битве против Nemo. Дальше – интереснее. В полуфинале ForZe, долгое время игравшая очень неуверенно, разгромила «Виртусов» (16:4 на de_inferno). И в следующем же туре VP пала от руки выходцев из Украины. GSC также недолго держалась на плаву и в скором времени отправилась паковать чемоданы, не справившись с x4. ForZe же после вылета основных конкурентов без труда пробилась в суперфинал, где впоследствии, пусть и в упорной борьбе (счет 19:17 на карте de_inferno), одолела клан No Chance. ■



БОЛЬШИНСТВО МАТЧЕЙ VIRTUS.PRO ПРОХОДИЛИ НА СЦЕНЕ ПЕРЕД СОТНЯМИ ЗРИТЕЛЕЙ.


COOLLER ТОЛЬКО ЧТО ВЫИГРАЛ ПЕРВУЮ КАРТУ СУПЕРФИНАЛА.

Результаты «Кибер Метели 2004»:

QUAKE III ARENA 1X1:

1 место	Cooller 10000 рублей + компьютер;
2 место	Evil 5000 рублей;
3 место	Jibo 3500 рублей;
4 место	Keeper^v4 2000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

1 место	64AMD.Deadman (Ночные Эльфы) 10000 рублей + компьютер;
2 место	PipS (Орда) 5000 рублей;
3 место	Flash (Альянс) 3500 рублей;
4 место	64AMD.Caravaggio (Альянс) 2000 рублей.

COUNTER-STRIKE 5X5:

1 место	ForZe 30000 рублей + компьютер;
2 место	NoChance 15000 рублей;
3 место	x4team 10000 рублей;
4 место	GSC 5000 рублей.

На диске к журналу вы найдете самые интересные демо-записи и риплеи с турнира.

Рождественский турнир по Painkiller

В ночь перед Рождеством администрация сайта PK Euro провела закрытый онлайн-турнир по Painkiller. Участвовать в нем могли лишь те игроки, которые получили специальное приглашение. Отечественных геймеров, выбравших шутер от People Can Fly, становится все больше с каждым днем, но ни один из них пока не засветился в международных соревнованиях, так что на этот чемпионат россиян не позвали. В очередной раз великолепное мастерство продемонстрировал голландец Vo0, в прошлом звезда Quake III Arena Promode. Ему снова не было равных в состязании, и ожесточенная борьба между дуэлянтами шла лишь за второе место. ■

Результаты PK Euro 1x1:

1 место **Vo0** (Голландия);
2 место **Stermy** (Италия);
3 место **Forrest, Dav** (оба – Италия).


ГОЛЛАНДЕЦ VOO ЕЩЕ НИ РАЗУ НЕ ПРОИГРАЛ НА ТУРНИРЕ ПО PAINKILLER. ПОИСТИНЕ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ РЕЗУЛЬТАТ.

В преддверии CPL World Tour компания Ritual Entertainment выпустила три новых дуэльных уровня для Painkiller, которые будут включены в список официальных карт чемпионата. На диске к журналу вас ждут DM_Absinthe, DM_Ballistic и DM_5quid01.

64AMD.Caravaggio снова в строю



В январе на просторах Battle.net состоялся второй этап соревнований inCup по Warcraft III: The Frozen Throne. За победу в престижном чемпионате сразилось колоссальное число дуэлянтов со всех континентов. Среди бойцов были и звезды мировой величины: Envious, 4K-ToD, SK.Hot, 3wD.Flash, MYM.Bjarke, Showtime, mTw-Taker, 64AMD.Crimson и многие другие. Особенно отрадно, что даже при таком внушительном составе участников первое место завоевал россиянин. Москвич 64AMD.Caravaggio поочередно расправился со всеми своими соперниками (Skendel[3D], Fire[pG], mTw-DIDI8, Focus[K2], Pocari[K2]), переиграв в финале датчанина MYM.Ciara со счетом 3:2. Отдельно стоит отметить победу Psycho_Box'а из Пензы над грозным корейцем SK.Zacard'ом, вице-чемпионом WCG 2004 Grand Final, во втором туре соревнований. Этот матч стал настоящей сенсацией турнира, вызвав бурю восторга у отечественных болельщиков.

Результаты inCup Winter 2004 Season #2:

1 место	64AMD.Caravaggio (Россия);
2 место	MYM.Ciara (Дания);
3-4 места	MYM.Yskhyr и Rholle.teh-m00 (оба – Дания).

А вот так выглядит первая пятерка сильнейших игроков inCup по результатам двух этапов турнира:

1 место	64AMD.Caravaggio (1308 очков);
2 место	MYM.Ciara (1236);
3 место	4K.Grubby (1225);
4 место	mTw-DIDI8 (1200);
5 место	MYM.Yskhyr (1196).

На диске к журналу вас ждут самые интересные риплеи с inCup Winter 2004 Season #2.

Россия уступила в полуфинале Кубка Наций по Counter-Strike

Национальная сборная России по Counter-Strike добралась до полуфинала авторитетного европейского онлайн-турнира Clanbase Nations Cup 7, где, к сожалению, уступила британцам (8:16 на de_inferno). По ходу розыгрыша отечественные бойцы расправились с чехами, словаками, швейцарцами, итальянцами, а также с легендарными шведами. На стадии 1/4 плей-офф была повержена Дания, чемпион прошлого сезона. Однако когда до победы оставалось всего два шага, российская команда (в составе Groove, Sally, LeX, F_1N, Hooch) неожиданно уступила не самому сильному из европейских соперников, представляющему Туманный Альбион. В другом полуфинале встретятся Польша и победитель скандинавского дерби Швеция – Норвегия. ■



На нашем CD

Английская и русская версии патча 1.17a для Warcraft III: Reign of Chaos и The Frozen Throne, патч версии 1.1 для Doom 3, коллекция демо-записей Quake III Arena и Counter-Strike с «Кибер Метели 2004», риплеи и ролики с турниров inCup Season #2 и Clanbase Nations Cup 7, новые карты для Painkiller, а также популярный демоплеер Seismovision 2.24.

Лучшие игроки 2004 года

Американская киберспортивная организация GGL (Global Gaming League) огласила список претендентов на звание «Лучший игрок 2004 года». Среди «самых-самых» в номинациях Painkiller, Counter-Strike и Unreal Tournament 2004 выходцев из России нет, а вот в дисциплине Quake III Arena 1x1 сразу трое наших бойцов могут удостоиться престижной награды.

QUAKE III ARENA, ИГРОК ГОДА:
Cooller (Россия), ZeRo4, Czm (оба – США), fooKi, Fox (оба – Швеция);
QUAKE III ARENA, ОТКРЫТИЕ ГОДА:
Evil, Morfez (оба – Россия), Czm (США), Elpajuo (Венесуэла), fooKie (Швеция);
UNREAL TOURNAMENT 2004, ИГРОК ГОДА:
Lauke (Голландия), GitzZz, BurnieDeath (оба – Германия), Forrest (Италия), Chip (Украина);
UNREAL TOURNAMENT 2004, ОТКРЫТИЕ ГОДА:
Fisti (Бразилия), 2au (Голландия), BurnieDeath (Германия), Stermy (Италия), Chip (Украина);
PAINKILLER, ИГРОК ГОДА:
Vo0 (Голландия), Fatal1ty (США), Stelam, ZyZ (оба – Германия), Stermy (Италия);
COUNTER-STRIKE, ИГРОК ГОДА:
EYE-Bullen, NiP-Hyper, EYE-Wallen (все – Швеция), 3D-Volcano (США), Titans-WhiMp (Дания);
COUNTER-STRIKE, ОТКРЫТИЕ ГОДА:
cL-fRoD, WEW-Habibi, Gamer Co-ph33r (все – США), spiXel-Miniwalle (Швеция), Titans-WhiMp (Дания).

Победители станут известны 28 января; ведущим церемонии назначен комментатор DjWheat, который вот уже несколько лет радует болельщиков своими зажигательными репортажами с крупнейших соревнований. Определять же призеров будут руководители наиболее влиятельных киберспортивных интернет-порталов – они-то уж точно разбираются в подобных делах лучше всех. В следующем номере журнала мы расскажем, как проходило вручение, и сообщим имена лучших игроков минувшего года. ■



«БРОНЗА» WCG 2004 GRAND FINAL ПОЗВОЛИЛА ОДЕССИТУ CHIP'У ПРОБИТЬСЯ В ГЕЙМЕРСКУЮ ЭЛИТУ UNREAL TOURNAMENT.



GOTFRAG OFFICIAL WORLD RANKINGS

RANK	TEAM NAME	CHANGE	LAST	POINTS	FPV
1	Team NoA	+5	6	421	13
2	Team EYEballers	–	2	397	9
3	Ninjas in Pyjamas	New	0	306	2
4	Gamer Company	+1	5	212	0
5	Begrip	New	0	123	0
6	The Titans		3	108	0
7	Team 3D		4	108	0
8	Made in Brazil	New	0	76	0
9	Complexity	New	0	57	0
10	Death is Eternal	New	0	33	0

Рейтинг сильнейших команд по Counter-Strike

По завершении CPL Winter 2004 сайт GotFrag? обновил официальный рейтинг сильнейших команд по Counter-Strike. Перед вами лучшая мировая и европейская десятка:

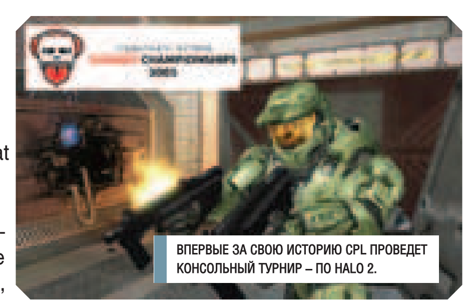
МИРОВАЯ ДЕСЯТКА:
1 место – NoA (Норвегия-Канада);
3 место – Eyeballers (Швеция);
3 место – NiP (Швеция);
4 место – Gamer Company (США);
5 место – Begrip (Швеция);
6 место – Titans (Дания);
7 место – 3D (США);
8 место – Mibr (Бразилия);
9 место – compLexity (США);
10 место – DIE (США).

ЕВРОПЕЙСКАЯ ДЕСЯТКА:
1 место – Eyeballers (Швеция);
2 место – NiP (Швеция);
3 место – Begrip (Швеция);
4 место – Titans (Дания);
5 место – mTw (Швеция);
6 место – Astralis (Финляндия);
7 место – DSky (Финляндия);
8 место – Mouz (Германия);
9 место – 4Kings (Великобритания);
10 место – x6tence (Испания).

Российская Virtus.Pro довольно давно не участвовала в международных состязаниях и оказалась за пределами рейтинга. Кстати, игроки из шведского клана NiP (Ninjas in Pyjams) – не кто иные как экс-представители **SK.Swe**. Дело в том, что 1 января 2005 года у всех членов команды закончился контракт с проектом SK Gaming, однако повторное подписание договора не состоялось – стороны так и не смогли преодолеть финансовые разногласия, связанные с зарплатами игроков. ■

Турнир CPL по Halo 2

Чуть менее полугода осталось до проведения соревнований CPL Extreme Summer Championships 2005 (США), но уже сейчас известно, какие номинации ожидают геймеров. Помимо традиционных боев Counter-Strike Source 5x5 и Day of Defeat 6x6, организаторы включили в список дисциплин Warcraft III: The Frozen Throne, а также недавно вышедшую Halo 2 для Xbox. Турнир по шутеру от Microsoft пройдет в режиме Capture the Flag 5x5. Число команд-участниц, которым предстоит таскать друг у друга флаги, ограничено тридцатью двумя. Призеры консольного чемпионата поделят между собой 20 тысяч долларов, ну а общий призовой фонд мероприятия составит $200000. ■


ВПЕРВЫЕ ЗА СВОЮ ИСТОРИЮ CPL ПРОВЕДЕТ КОНСОЛЬНЫЙ ТУРНИР – ПО HALO 2.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма.
В следующем номере вас ждут репортаж с чемпионата RCGames The Moscow CS Party, новости CPL World Tour, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.


ONBOARD
EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE
ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
О СНОУБОРДИНГЕ

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/180/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

BitTorrent 3.9.0

http://prdownloads.sourceforge.net/bittorrent/

Если вы постоянно ищете и скачиваете что-то необычное и увесистое из Сети (редкую музыку, игры, программы), то BitTorrent – незаменимый помощник. Утилита подключит вас к легальной пиринговой сети, где есть буквально все!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2226 Кбайт

Skype 1.0.0

http://www.skype.com/go/getskype

Забудьте о счетах за междугородные и международные переговоры. Установите Skype, зарегистрируйтесь, подключите друзей и звоните друг другу часто и бесплатно. Говорить можно хоть впятером, а заодно обмениваться файлами.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 10000 Кбайт

Fast Disk Cleaner 1.38

http://www.darksoftware.narod.ru/

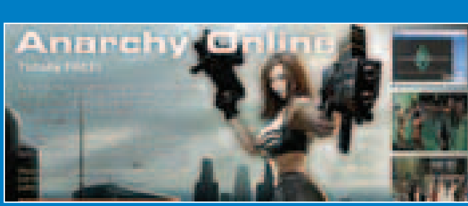
Главное – это автоматическая очистка от выбранных файлов дисков компьютера. Но есть и дополнительные бонусы – очистка ОЗУ, тонкая настройка ОС Win98/Me/XP, редактирование автозагрузки из реестра и обычной автозагрузки.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 370 Кбайт

ВСЕ >

Неплохая экономия на Anarchy Online

Ни много ни мало, $180 сберегли расторопные геймеры, зарегистрировавшиеся во время спецакции Funcom. В период с 15.12.04 по 15.01.05 годовая подписка на sci-fi онлайновый ролевик Anarchy Online раздавалась всем желающим абсолютно даром, не требовали даже номеров кредиток. Впрочем, бесплатный доступ предоставляется лишь к «классической» части AO, все расширения – Alien Invasion, Shadowlands, Notum Wars – приобретаются отдельно и по обычным ценам (от $5 до $30).

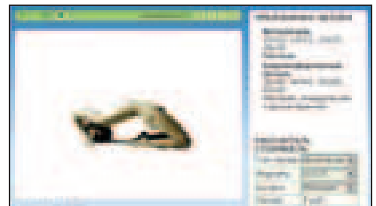


РОССИЯНЕ ПРОИГРАЛИ В ОНЛАЙНОВЫЕ ШАХМАТЫ

Завершился международный интернет-турнир по шахматам, посвященный 75-летию девятого чемпиона мира Тиграна Петросяна. В заключительном туре сборная России встречалась с лидерами – шахматистами Китая и, как сообщает портал Internet.ru, россияне довольствовались ничейным исходом (2-2). Результат был на руку азиатским шахматистам, которые в итоге, набрав 14 очков, стали победителями. Российская четверка в лице Свидлера, Халифмана, Древа и Звягинцева с 13 очками оказалась лишь на третьем месте. Сборная Франции, набрав одинаковое количество очков с россиянами, но имея дополнительные коэффициенты, заняла второе место. Замкнули четверку армянские шахматисты с восемью очками. Общий призовой фонд турнира составлял $55 тысяч, из которых $20 тысяч досталось китайцам, $15 тысяч – французам. Наши шахматисты получили чек на $12 тысяч. Организаторы турнира, армянские шахматисты, удовольствовались $8 тысячами.

ВСЕ ЛИЧНОЕ – НА ПРОДАЖУ

Серьезная конкуренция между интернет-сервисами цифровой фотопечати порождает необычные формы завлечения клиентов. Скажем, ФотоЦентр.ru (http://www.photocenter.ru) не только предлагает клиентам бесплатно хранить фотографии на личной web-странице, что уже стало привычным, но и готов всячески рекламировать их творчество. Например, рассылать отдельные кадры по электронной почте друзьям или коллегам, собирать по Интернету заказы на печать понравившихся фотографий, изготовить из них календари и т.д.
PixArt (http://www.pixart.ru) идет еще дальше и предлагает заработать на... своих фотографиях, продав их в Интернете. Идея очень проста и, вероятно, сработает. На сайте сервиса организована «выставка-продажа» фоток клиентов PixArt'а. При этом владелец снимка сам назначает сумму «авторских отчислений» и разрешенные размеры отпечатка – от обычной альбомной 10x15 до плаката. На момент подготовки материала на сайте уже выставилось около 150 фотохудожников (в диапазоне от ландшафта до «обнаженки»), что позволило прикинуть средние «финансовые аппетиты» фотолюбителя: гонорар за формат 10x15 – 10-20 руб., а за мини-постер 30x45 просят как минимум 100, но могут потребовать и все 200 руб.



НЕ ПОЙМЕШЬ ЛЮДЕЙ, ТОРГУЮЩИХ ЛИЧНЫМИ ФОТКАМИ В РУНЕТЕ. КРАСИВОЙ ДЕВУШКЕ ЦЕНА – РУБЛЬ, А ЗА КОНСТРУКЦИЮ ИЗ БОЛТОВ И ГАЕК ПРОСЯТ ВСЕ 50...

Если фотография на выставке-продаже понравится и на нее оформят заказ, то к стоимости печати добавится указанная владельцем снимка сумма авторских отчислений. Средства, полученные «авторами» от продажи отпечатков, могут использоваться для оплаты услуг сервиса или будут переведены на банковский счет (пока такой возможности, увы, нет...).

ZEITGEIST 2004

Подводя итоги 2004-го года, Google традиционно опубликовал отчет о поисковых пристрастиях интернетчиков. На сей раз – в виде интерактивной флэш-анимации, которую можно посмотреть на http://www.google.com/press/zeitgeist2004/index.html.
Увы, в прошлом году игры победили лишь раз – в ноябре 2004-го по количеству запросов в лидеры вышла Halo 2. Наша страна, Россия, тоже всего лишь раз привлекла к себе наибольшее внимание Интернета – в октябре 2004-го, в связи с печальными событиями в Беслане (Северная Осетия).
Остальные 10 месяцев ушедшего года пользователей Сети интересовали в основном женщины (Б.Спирс, К.Агилера и П.Андерсон) и кое-кто из мужчин, например, рэпперы Эминем и 50 cent. Количество запросов с этими «ключевыми» словами намного превысило интерес к играм, MP3 и чатам. Самые популярные запросы на компьютерную тему – wallpaper, kazaa, mp3, spybot и linux. А среди самых разыскиваемых товаров лидерами стали проигрыватели mp3, цифровые камеры и игровые приставки («xbox» и «playstation 2»).

ШПИОНЫ СРЕДИ НАС

«Лаборатория Касперского» (http://www.kaspersky.ru), говоря о последних тенденциях в борьбе с вирусами, отмечает, что наиболее значимыми эпидемиями прошлого года стали случаи распространения вирусов Mydoom и Sasser. Ключевыми же факторами, повлиявшими на

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Выпущен тестовый релиз браузера Opera, в котором внедрена технология распознавания человеческой речи – Embedded ViaVoice.

...На почтовом сервисе Mail.Ru к настоящему времени открыто почти 20 миллионов аккаунтов.

...Ежедневная аудитория российских интернет-сайтов, освещающих автомобильную тематику, выросла к началу 2005 года до уровня 370-380 тысяч человек. Еще год назад автомобилистов в Сети было на 30-35% меньше. При этом общая ежедневная посещаемость Рунета оценивается экспертами в 3.6-4.2 миллиона пользователей.

...За первые шесть недель предновогоднего сезона (с 1 ноября по 12 декабря) американские покупатели оставили в интернет-магазинах $17 млрд. (на 23% больше, чем за аналогичный период прошлого года). Наиболее популярные товары онлайновой торговли – видео- и компьютерные игры, фильмы и аудиозаписи, книги и ювелирные украшения.

...Установлена точная дата Всемирного Потопа. Этот катаклизм случился 200 млн. лет назад, что доказано найденными следами гигантского разрушительного цунами, которое было спровоцировано, скорее всего, падением метеорита на Землю.

...К 2008 году объем продаж новых и бывших в употреблении ПК с установленной операционной системой Linux достигнет $10 млрд.

...В ходе тестирования незащищенных Linux-компьютеров с «настройками по умолчанию» и подключенными к Интернету выяснено, что до первого взлома они «проживут» от 3 до 9 месяцев. Незащищенные Windows-системы, также с настройками по-умолчанию, «живут» куда меньше – от нескольких минут до десятка часов.

Мини-игры.

Наш выбор

Легендарная серия игр/флэшек Xiao-xiao спровоцировала развитие настоящей параллельной реальности. В ней, как уже догадались поклонники мини-игр, «человечки из палочек» не только дерутся, но и смешат, выполняют приговоры и просто живут. Давайте-ка заглянем к ним в гости!

STICK RPG

http://www.xgenstudios.com/srpg/game.htm

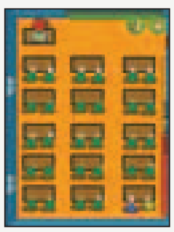
Двумерный мир, с края которого можно сорваться в пропасть, – совсем как у Терри Праччета. Не дайте незатейливой графике обдурить себя – это приличная и довольно продолжительная RPG, где герою предстоит выживать, наращивая силы, зарабатывая деньги и развивая способности.



THE CLASSROOM

http://www.stickpage.com/theclassroomplay.shtml

Представьте, что вы сдаете экзамен, будучи совершенно неготовым к нему. Что делать? Конечно же, списать у друга. На первых 3-х уровнях это легко – приятель сидит поблизости. Дальше просто кошмар – учитель уже настороже, а «нейтральные» студенты так и норовят помешать.



SF PENALTY: CHAMBER 2

http://www.fingersticks.net/stickfigurepenalty2.htm

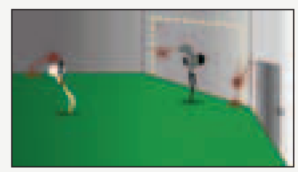
«Эта флешка содержит сцены насилия и жестокости и непригодна для людей со слабым сердцем!». Вы, надеюсь, не из таких? Тогда – вперед. Вас ждут один узник, один палач и целых 15 способов лишить жизни несчастную фигурку из палочек. А я умываю руки, сердце-то у меня слабое...



DIE IN STYLE

http://www.newgrounds.com/portal/view/113393

Местами кровавая, а местами очень смешная флэшка и при этом еще и интерактивная! Сей маленький шедевр скачало 500000+ интернетчиков, он отмечен наградами портала Newgrounds.com. Это не удивляет – ведь на создание этого 7-минутного ролика автор потратил 2 месяца.



ФАКТ

Интерактивное online-обозрение откроется на http://www.moscowramble.ru уже этой зимой. Посетители смогут выбрать фрагмент Москвы и прогуляться по нему, заходя в магазины, рестораны и музеи.

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Power Off 5.3

http://www.nnssoft.proffi.com/

Всего-навсего утилита выключения компьютера. Но как все удобно! Выключать питание можно по нескольким видам таймеров, а можно и горячими клавишами. Есть масса настроек, интуитивно понятный интерфейс и даже ежедневник.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 400 Кбайт

The Calc 3.02

http://thecalc.narod.ru/TheCalc.zip

Утилита явно лишь маскируется «под калькулятор». Похоже, она умеет буквально все – решать уравнения, рассчитывать налоги, конвертировать единицы измерений. И, о ужас, в «химрежиме» она превращается в таблицу Менделеева...

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 489 Кбайт

ВСЕ >

общее негативное развитие ситуации в прошлом году, стали криминализация Интернета и активное включение вирусописателей и хакеров в разработку принудительных рекламных систем (типа spyware).
С «Касперским» полностью согласны разработчики бесплатного сканера Webroot's Spy Audit (http://www.webroot.com/spywareinformation/spywaretopthreats). По их данным, не менее 90% компьютеров, подключенных к Интернету, заражены тем или иным видом spyware. Увы, многие из шпионских модулей не определяются антивирусными программами и не считаются вредоносными, поскольку устанавливаются как бы с согласия пользователя. В итоге сегодня на зараженном компьютере в среднем «проживает» 26 единиц spyware! Результат такого заражения печален – бесчисленные всплывающие окна с рекламой, медленная работа, потерянные пароли, порча файлов на жестком диске и т.п.
Самым распространенным «шпионом» 2004-го года стал «безобидный» PurityScan. Он демонстрирует всплывающие рекламные окна и поселяется на компьютере после скачивания и удаления порнокартинок из сети. А самым опасным признан CoolWebSearch, который изменяет настройки браузера и приводит к полной утрате пользователем контроля над серфингом в Интернете.

100 САМЫХ СТАРЫХ ДОМЕНОВ ИНТЕРНЕТА

Поучительную подборку опубликовал посвященный «доменным именам и развитию Интернета» Jottings.com (http://www.jottings.com/2004/11/30/my-kingdom-for-a-time-machine/). Оказывается, чтобы в Интернете появилась первая сотня коммерческих доменов, потребовалось аж 2.5 года!
Первым «дот-комом» 15 марта 1985 года стал сайт Symbolics Inc (http://symbolics.com), производителя программного обеспечения на языке Lisp. Сегодня от этой компании остались лишь название и домен.
В следующем, 1986-ом, в Интернет потянулись гранды – IBM, Intel, 3COM. Год спустя в Сети объявились Philips, Lockheed, Dupont. Все эти сайты, как и компании, понятное дело, живы и поныне.
Но это не самое интересное. 1987 год. 5 лет до изобретения html и www и целых 7 лет до появления первого браузера (это был Mosaic). Вы зашли в сеть, чтобы зарегистрировать свой домен. И так получается, что он как раз и завершает сотню самых первых сайтов Всемирной Паутины. Кстати тогда домены регистрировались совершенно бесплатно...
Какое же имя выбрать?.. Games.com? Свободно! Microsoft.com? Не занято! Music.com? Пожалуйста! И что же вы делаете? Регистрируете домен NYNEXST.COM. Какая глупость... ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В США впервые в мире клонировано животное «по заказу». Это котенок Ники, клон умершего год назад кота, прожившего 17 лет. Клон обошелся своей хозяйке в $50 тысяч.

...На 25% выросло число немецких женщин, которые в качестве подарка решают сделать себе пластическую операцию. Причем, по сравнению с предыдущими годами, значительно большей популярностью (свыше 400 тысяч в год) стали пользоваться операции по увеличению объема груди, они находятся на втором месте после традиционной липосакции (операция по удалению жира).

...За период с 2001 по 2004 год число школьников, которые курят или используют наркотики, снизилось в США на 17%. Особенно заметно уменьшилось число любителей марихуаны. В то же время, выросло число потребителей ингаляционных наркотиков (вдыхающих пары клея, аэрозоли и пр.).

...Один из административных судов Германии подтвердил решение властей земли Северный Рейн-Вестфалия о запрете доступа для жителей этого региона к сайтам неонацистского содержания.

...Канадский суд разрешил открыть специальный интернет-сайт, на котором все нуждающиеся в лечении люди могут купить себе марихуану с доставкой на дом. Ранее любители покурить из «Партии марихуаны» уже намеревались открыть подобный сайт, однако после того, как два активиста партии были арестованы, затея с сайтом, казалось, была похоронена навсегда.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **Washington ProFile** (http://www.washprofile.org), **KM.ru** (http://www.km.ru), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

ИСПОЛЬЗУЙТЕ «МЫЛО» НЕ ПО НАЗНАЧЕНИЮ!

Я знаю, у вас есть электронная почта. Но что она вам дает? Десяток-другой писем и горы спама – вот джентльменский набор пользователя Рунета.
А ведь через e-mail мы можем не только отсылать письма, но и получить полный контроль над Сетью: просматривать страницы, искать прохождения к играм, «трейнеры», «отлучалки» от диска и, конечно же, получать и загружать маленькие и большие файлы. И при этом существенно экономить время и трафик. Заманчиво? Думаю, да. Давайте узнаем, как пользоваться электронной почтой на всю катушку!

А ЭТО НЕ ИЗВРАЩЕНИЕ?..

В Интернете уже много лет работают специальные службы. По-английски их обычно именуют как www4mail или GetWeb. Задача у них простая – получить от пользователя письмо с описанием того, что он хочет найти в Сети, отыскать эту страничку или файл и отправить письмом заказчику.
Сразу предупрежу, что на первых порах пользоваться сервисом www4mail без некоторого навыка и подсказки непросто. Текстовые команды и длинные адреса не слишком привычны в наш век графики и интуитивных интерфейсов. Но ведь так здорово заказать файл (например, по мобильнику с выходом в Сеть или из клуба), а получить его уже «готовеньким» дома, прямо в почтовый ящик! К тому же до сервера с нужным файлом порой и не достучаться: пробуете скачать и раз, и два, а в ответ тишина, либо закачка тянется в час по чайной ложке. Или начинаете скачивать, а идет в час по чайной ложке. Время и деньги вылетают в трубу.
Или на работе у вас есть доступ только к e-mail'у, а хочется побродить и там и сям. Просто закажите нужные странички, а служба www4mail будет присылать их по заданному расписанию, например, как Pagegetter.com (http://www.pagegetter.com).
Так что стоит приложить немного усилий и научиться использовать почту «не по назначению» – это необычно, стильно и может здорово пригодиться.»

КТО ПОМОЖЕТ, КТО ПОДСКАЖЕТ?..

В англоязычном Интернете – тысячи ресурсов, посвященных «неправильному употреблению» e-mail'a. К счастью, читать советы и руководства на иностранном языке нам с вами не требуется. Стараниями энтузиастов в Рунете есть немало страничек, посвященных www4mail (http://avax.narod.ru/rus/www4mail.ht, http://myleleka. com.ru/article/filebymail/index.shtml, http://filebyemail.narod.ru/index.shtml и так далее). Имеется даже целый портал – «Интернет почтой» (http://lazar.aiq.ru). Тут описано буквально все, чем может быть полезна электронная почта геймеру и просто рядовому пользователю. Вот лишь некоторые рубрики: «Файлы почтой», «О погоде почтой», «Анонимная почта», «Обновления Dr.Web почтой» и многое другое.
Так что этот ресурс я рекомендую всем новичкам «почтового Интернета». Пара примеров, что приведены ниже, лишь иллюстрируют возможность использования www4mail для нужд геймеров и пользователей, обделенных полноценным Интернетом. Но далеко не исчерпывают всех возможностей этой необычной службы...

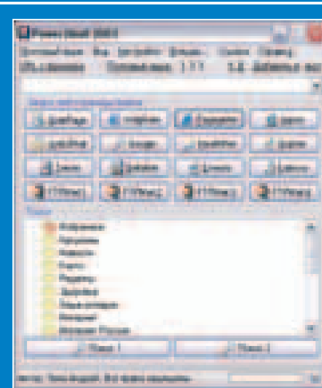
ОВЛАДЕВАЕМ E-MAIL'ОМ – ПЕРВЫЕ ШАГИ

Как мы уже поняли, www4mail сервис предлагает рассылку по почте web-страниц, файлов и другой информации через специализированные серверы. Таким образом, если нужна какая-то страница из Сети, то необходимо написать на адрес одного из почтовых серверов письмо, в тексте которого необходимо вставить команду (запрос). Чтобы узнать список команд сервиса, просто отправьте письмо со словом help в поле «Тема». Есть и универсальные команды, вроде source или get, их понимают все службы такого рода. Так, если нам нужна, например, страница «Яндекса», мы пишем «source http://www.yandex.ru» или «tsource http://www.yandex.ru».
Разница между tsource и source вот в чем: обе команды помогут отыскать нам html-страницу, но по команде tsource мы получим ее в виде приложения к письму и просматривать будем браузером, что удобнее всего. По команде же source страница откроется прямо в почтовой программе, а у нее возможности просмотра ограничены.
Случается, что на странице нас интересует только текстовая информация, а не графика или рекламные баннеры. В этом случае поможет команда get. Указав ее перед адресом сайта, мы получим только текстовую составляющую web-страницы. Кстати, с помощью команды get можно получать не только текст или html-страницы, но и бинарные файлы (то есть файлы с расширениями exe, com, zip, rar, jpg, gif и так далее).

ПОИСК ПО ПОЧТЕ

Попробуем научиться поиску по почте, используя «Яндекс» (http://www.yandex.ru), но этот же трюк можно проделать и с любым другим поисковиком – Google, Yahoo!, Rambler. Например, надо найти сайты с кодами (ключевое слово cheats) для игр.
Пишем письмо с такими полями – в «Кому» вписываем адрес сервиса, например, webgate@vancouver-webpages.com, «Тема» – не заполняем, а текста у нас будет всего одна строчка «source http://www.yandex. ru/yandsearch?text=cheats» (без кавычек!..).
Через десяток секунд получаем ответ – страничку ссылок на соответствующие сайты: Cheats.Ru (http://www.cheats.ru), Cheats Maximal (http://www.chemax.ru), PlayGround (http://www.playground.ru/cheats/) и другие.
Дальше действуем аналогичным образом – узнав из результатов поиска адрес нужного сайта с кодами, посылаем его сервису www4mail, получаем письмо с нужной web-страничкой и находим на ней следующую ссылку (например, название игры или платформы). Затем отправляем новый запрос, получаем следующую страничку и так далее. В ито-

Полезный софт



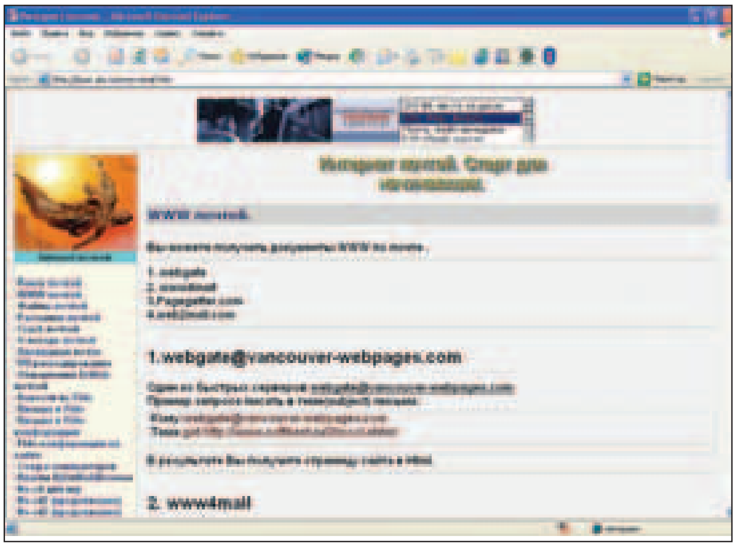
Для получения файлов по почте разумно использовать специально разработанные утилиты. Они заметно упрощают общение с www4mail или GetWeb сервисами. Из русскоязычных можно рекомендовать очень мощную Power2Mail (http://power2mail.narod.ru, 654 Кбайт) и, более старую и простую, SnoobyFileByEMail (http://filebyemail.narod.ru, 126 Кбайт). Кстати, все желающие могут получить последнюю версию Power2Mail по почте. Отошлите письмо на power2mail@mail.ru с «Темой» get power2mail и в ответном послании получите приложение – дистрибутив программы.



Некоторые из www4mail серверов

- getweb@healthnet.org
- text@pagegetter.com
- web@pagegetter.com
- webgate@vancouver-webpages.com
- iliad@prime.jsc.nasa.gov
- gopher@dna.affrc.go.jp
- agora@dna.affrc.go.jp

Хотите инструкций? Просто отправьте на любой из указанных адресов письмо со словом help в поле «Тема»...



ге добираемся до нужной странички или ссылки на файл (тренера, «отлучалки» от диска и т.п.)

ИГРЫ ПО ПОЧТЕ

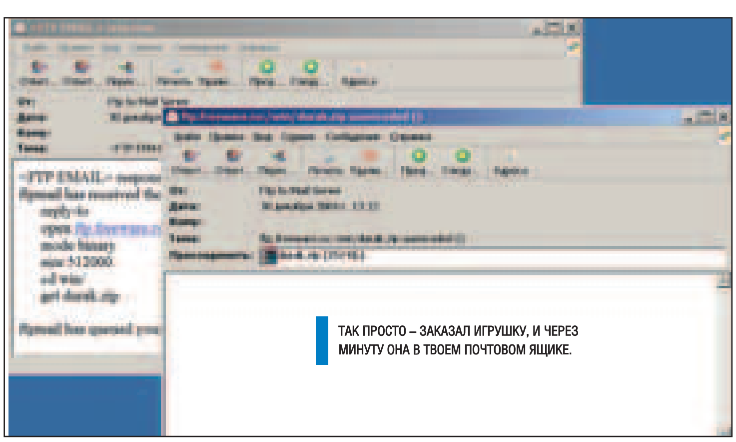
Если известно, на каком именно FTP-сервере находится файл, то заказать его по e-mail очень просто – с помощью специальных программ (их примеры даны на врезке) или собственноручно. Последнее потруднее, но более-менее продвинутому пользователю вполне по силам. Например, нам нужен файл durak.zip (небольшая игрушка, которая поможет скрасить рабочее время в отсутствие полноценного доступа к Интернету). Файл, как мы заранее узнали, находится на ftp.freeware.ru, а путь к этому файлу из корневой директории сервера выглядит так: ftp.freeware.ru/win/durak.zip.

Отправляем, например, на файло-во-почтовый сервис «Релкома» (ftpmail@relcom.ru) письмо следующего содержания (пишите только то, что написано ниже по-английски!):

- **open ftp.freeware.ru** – команда «открыть» и адрес сервера.
- **mode binary** – указываем тип файла (исполняемый, архивный файл).
- **size 500K** – указываем максимально допустимый размер письма, чтобы файл прибыл целиком, а не кусками.
- **cd win/** – тот самый путь к файлу от корневой папки сервера.
- **get durak.zip** – имя скачиваемого файла, предваряемое командой «выслать».

Сначала приходит ответ, что сервер заказ принял, присвоил ему номер и приступил к работе. В этом послании также будут инструкции, как остановить исполнение заказа и отсылку файла. Спустя короткое время придет еще два письма. Одно с отчетом о проделанной работе и второе – с нужным файлом.

Если же вы что-то напутали, то во втором письме («отчете») будет указана причина ошибки (нет такого файла, сервер не отвечает и т.п.). ■



ТАК ПРОСТО – ЗАКАЗАЛ ИГРУШКУ, И ЧЕРЕЗ МИНУТУ ОНА В ТВОЕМ ПОЧТОВОМ ЯЩИКЕ.

ОНЛАЙН

УГОЛОК НОВИЧКА





pustoi@rambler.ru: Потерял свой пароль к ICQ (полетел жесткий диск!). Как восстановить пароль?.. Олег.
О: Олег, вы свой UIN (номер в «Аське»), надеюсь, помните? Если да, то идите на http://www.icq.com/password/ и вводите там UIN в специальную форму. Пароль будет выслан автоматически, но... именно на тот e-mail, который был указан при регистрации. Так что вам надо иметь доступ еще и к почтовому ящику, с которого регистрировалась ICQ, и (вспомнить?..) пароль к нему. Надеюсь, эти-то данные при порче жесткого диска не пострадали? Вообще-то рекомендуется пароли и логины распечатывать и хранить в надежном месте. Как раз на случай краха системы.

urfin_86@mail.ru: Я подключен к Интернету по локальной сети. Как мне узнать мой IP-адрес в Интернете? Когда я запускаю ipconfig (нашел такой совет на одном сайте), то просто мелькает черное окошко и все... Юра.
О: Если доступ в Интернет из локальной сети организован через шлюз (т.е. специально выделенный компьютер), то внутри сети чаще всего используются локальные IP-адреса из диапазона, не применяемого в Глобальной сети. Когда же компьютер выходит в Интернет, то он получает другой адрес – уже из пула провайдера. «Локальный» IP-адрес узнать очень просто. В Windows XP откройте «Пуск» – «Настройка» – «Сетевые подключения». На значке «Сетевые подключения» щелкните правой клавишей мыши, в выпадающем меню выберите пункт «Состояние», где на вкладке «Поддержка» есть все нужные данные. Свой «реальный» внешний адрес проще всего узнать на специальном сайте. В Рунете можно зайти, например, на http://www.leader.ru/secure/who.html. Помимо IP-адреса посетитель узнает много полезного и интересного о том, каким «видится» его компьютер из Интернета: реальный адрес, надежна ли защита (проверка на открытые порты), получит информацию о своей локальной сети и домене, и так далее.

Shuaran@hotmail.com: Блуждая по Интернету, зашла на неприличный сайт и теперь, когда я ввожу в браузер адрес какого-либо сайта и нажимаю Enter, происходит принудительная загрузка этого неприличного сайта. Как сделать, чтобы этого не происходило? Юля...
О: Такого рода заболевание браузера бывает «острым» (порносайт всего лишь записал себя стартовой страничкой для браузера) или «хроническим» (в систему проник троян, вирус или шпионский модуль). В первом случае заболевание мы вылечим самостоятельно. Запускаем Internet Explorer и в меню «Сервис» выбираем пункт «Свойства обозревателя», где на вкладке «Общие» указан адрес страницы, с которой начинается путешествие по Интернету. Если там прописан злополучный порносайт, то на этой же вкладке в пункте «Укажите страницу, с которой следует начинать обзор» либо жмем кнопку «С пустой» (в графе «Адрес» появляется «about:blank»), либо указываем здоровый адрес типа http://www.gameland.ru. Если этот прием не помог и после перезагрузки браузер опять стремится на порносайт, то очищаем содержимое папок Cookies и Temporary Internet Files («Сервис» – «Свойства обозревателя» – «Общие» – пункт «Временные файлы Интернета») и снова задаем правильную стартовую страницу. Если и после этого браузер опять ведет на клубничку, то прибегаем к помощи антивирусов и специализированных программ по выявлению и уничтожению шпионских модулей (Ad-ware). Подобные утилиты не раз описывались в прошлых номерах журнала, но, судя по откликам читателей, потребность в них не пропадает. Еще раз рекомендуем скачать и установить Ad-Aware SE (http://www.lavasoftusa. com/software/adaware/, 2480 Кбайт) или SpyBot Search & Destroy (http://www.safer-networking.org/en/download/,4200 Кбайт). ■

ПОСЛЕ ОФИСА. ДО СЕКСА

В ПРОДАЖЕ С 12 ЯНВАРЯ



2 CD с каждым номером

ЧИТАЙ В ЯНВАРЕ:

ИГРЫ
Prince of Persia: Warrior Within. Когда на экране монитора видишь потрясающе красивую игру, где противника можно изрубить на куски десятками способов, да еще с изяществом и ловкостью, которая не посрамила бы и Джеки Чана, единственное, о чём можно пожалеть - это что твой монитор не размером с киноэкран.

Half-Life 2. Если всех героических заслуг Арнольда Шварценеггера хватило лишь на пост губернатора, то Гордон Фриман мог бы спокойно пойти в президенты. Ты когда-нибудь хотел почувствовать себя интернациональным героем? Лучший шутер года даёт тебе такую возможность.

ПРАВДА ЖИЗНИ
Темное прошлое. Если суммарное время, проведенное тобой в играх, исчисляется месяцами, а то и годами, тебе нужен курс реабилитации. Мы подготовили руководство по избавлению от вредных игровых привычек.
И не сутулься!

ЖЕЛЕЗО
Попкорн готовь сам: Обзор проекторов для домашнего кино.
Вертим в руках: Микро-мышь, мега-клавиатура, графическая карта что надо.

(game)land

ONLINE CONSOLE

НАШЕГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО

В начале ноября Рунет пополнился еще одним интернет-журналом, посвященным компьютерным и видеоиграм – http://www.playmasters.ru. Стильный, красивый и функциональный сайт позиционирует себя как ресурс для энергичных и амбициозных молодых людей, не только увлекающихся играми, но и следящих за игровой индустрией, проводящих ее анализ и оценивающих перспективы ее развития. Уже сейчас PM значительно отличается по оформлению и дизайну от всего, представленного в российском сегменте сети. Планы у журнала наполеоновские. Но это никоим образом не значит, что PlayMasters – «закрытый» сайт «для своих». Нет, талантливым и целеустремленным авторам-новичкам здесь всегда рады. В распоряжении редакции имеются контакты с западной тематической прессой, с российскими издателями и разработчиками – в общем, все как в любом серьезном проекте. С учетом слабой конкуренции (аналогичных проектов пока всего два – http://www.game24.ru и http://www.cownetwork.ru) у http://www.playmasters.ru есть все шансы завоевать себе место под солнцем. Обнаружился и еще один интересный сайт, где публикуются обзоры видеоигр. Это http://sqd.ru. Собственно говоря, он посвящен всем видам массовой культуры – кино, литературе, музыке, а также нашим любимым интерактивным развлечениям. Удивляет то, что подобного рода проект рассказывает не только о компьютерных проектах, но и о консольных, да еще и хорошо. Многие фанатские рецензии на специализированных сайтах не могут похвастаться столь же глубоким и правильным анализом той или иной культовой игры, в том числе и достаточно сложных – вроде Breath of Fire: Dragon Quarter или Onimusha 3: Demon Siege. Неточности в написании названий компаний и консолей встречаются редко, неумение корректно транслитерировать японские имена мной не замечено – авторы либо используют латиницу, либо пишут кириллицей правильно. Есть, конечно, и некое тяжкое наследие российских журналов, специализирующихся на компьютерных играх. Проекты жанра beat'em up именуются слешэрами, платформеры – аркадами. Но к этой напасти геймеры уже давно привыкли.



БУРЖУИ ЗА РАБОТОЙ

Понятное дело, что иностранные игровые сайты по своим возможностям куда лучше, чем наши. И речь идет не только обо всем известных гигантских порталах. Например, просто великолепным показался мне http://www.got-next.com. Рецензий и превью там публикуется немного, но игры подбираются неожиданные, интересные. Например, Infected (PSP), King of Fighters: Extreme (N-Gage), Mutant Storm (Xbox). Готов поспорить, что о таких вы даже пока и не слышали (бумажная пресса, включая журнал «Страна игр», никогда не может по оперативности догнать сетевую, и это вполне нормально). Однако самое главное достоинство проекта – очень часто обновляемый раздел Features. Там публикуются спецматериалы самого разного рода – от аналитических статей до интервью с разработчиками. Последние особенно интересны. Дело в том, что обычно сайты и журналы выбирают для общения тех людей, чьи имена «на слуху» – Синдзи Миками, Юдзи Наку, Питера Молине. В результате их биография, образ мыслей, хобби становятся известны всем геймерам, уделяющим внимание прессе, а чуть менее популярные разработчики остаются полной загадкой. На http://www.got-next.com есть интервью (из последних) – с продюсерами Alien Hominid, Iron Phoenix, Super Monkey Ball, Skies of Arcadia, композитором Kim Possible и прочими интересными людьми. ■



РЕЙКО КОДАМА – ДИЗАЙНЕР ИГР СЕРИИ PHANTASY STAR, ПРОДЮСЕР SKIES OF ARCADIA.



БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ GAMEPOST

ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР

* Более 100 самых лучших игр с описаниями
* Все игровые приставки и периферия к ним
* Предметы одежды и эксклюзивные акссесуары из коллекции «Товары в Стиле Х»





НЕЗНАНИЕ

ОГРАНИЧИВАЕТ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ИГРОВЫМ ПРОСТОРАМ?

ЭТО НЕ СТРАШНО, ПОТОМУ ЧТО ЕСТЬ КАТАЛОГ GAMEPOST

Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru

GAMEPOST

ЗАПОЛНИТЕ АНКЕТУ

индекс ______ город ______ улица ______

дом ______ корпус ______ квартира ______ фио ______

ОТПРАВЬ КУПОН ПО АДРЕСУ: 101000, Москва, ГлавПочтамп, а/я 652, GamePost

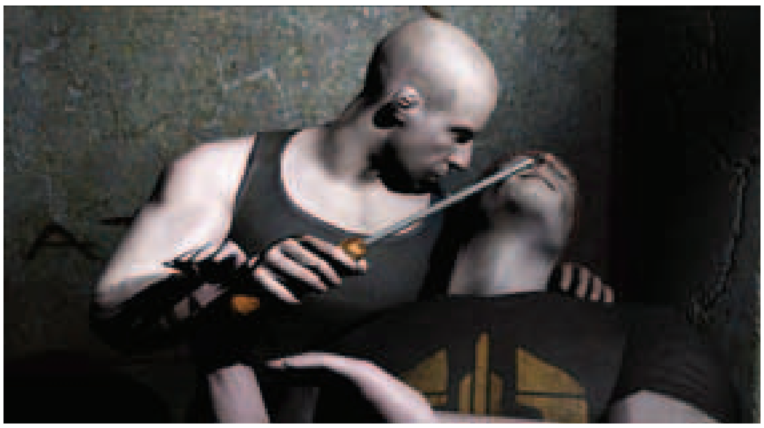
Автор:
Петр Головин
golovin@gameland.ru



[PC] THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Чтобы воспользоваться кодами, вызовите консоль с помощью клавиш [CTRL]+[ALT]+[~]. Список читов представлен ниже.

cmd giveall – получить все оружие;
cmd godmode – режим бога;
cmd noclip – режим прохождения сквозь стены.



THE INCREDIBLES

Во время игры нажмите клавишу [ESC], зайдите в Secrets Menu и активируйте следующие команды:
HI – показать вступительный ролик;
GAZERBEAM – получить взрывчатку;
SMARTBOMB – уничтожить всех персонажей на экране;
SHOWTIME – режим неуязвимости;
EINSTEINIUM – режим больших голов;
DANIELTHEFLASH – увеличить скорость бега;
BWTHEMOVIE – эффект замедления времени.



ЕЩЕ

[PC] PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши [~] (тильда) и активируйте один из следующих читов:
SHOWFPS 1 – вывести информацию о количестве fps;
PKAMMO – полный боезапас;
PKPOWER – полное здоровье;
PKWEAPONS – получить все оружие;
PKKEEPBODIES – тела противников не исчезают;
PKKEEPDECALS – следы от выстрелов не исчезают;
PKDEMON – демонический режим;
PKGOD – режим бога;
PKHASTE – ускорение движения.

[PS2] APE ESCAPE: PUMPED & PRIMED

На экране выбора режимов нажмите [R1]+[L1]+[R2]+[L2]. В окне ввода кодов введите:
HARD! – изменить уровень сложности на Hard;
NORMAL! – изменить уровень сложности на Normal;
Limited! – активировать команду «Go Wild!»;
Go Wild! – получить все гэджеты.

[PS2] MEGA MAN X8



На экране главного меню введите один из указанных кодов, а затем начните новую игру, чтобы читы заработали:
◀, (○), ▲, (△), ▼, (✕), ▶, (□), [L1], [R1], [L2], [R2] – бой с Cutman.
▼, [R1], ▲, [L1], (□), (✕), (△), (○) – играть за Alia;
(□), (□), ▶, (✕), [R1] – играть за Layer;
[L3], [L3], [R3], [L3], [L3], [R3], [L3], [L3], [R3], [L3], [L3], [R3] – Sigma Blade.

[PS2] THE GETAWAY: BLACK MONDAY

Представленные читы активируются во время вступительного ролика, до появления главного меню:
▲, ▲, ◀, ◀, ▶, ▶, (○), (○), ▼ – увеличение здоровья в два раза;
▲, ▼, ◀, ▶, (△), ▲, ▼, ◀, ▶, (□) – бесконечные патроны.



[PC] VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

В командной строке исполняемого файла добавьте строку -console added. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ~ (тильда). Используйте читы:
God – режим бога;
giftxp # – получить выбранное количество очков xp;
give item_a_xxxx – получить броню выбранного типа;
give item_w_xxxx – получить оружие выбранного типа;
freecasting – играть без потери крови.



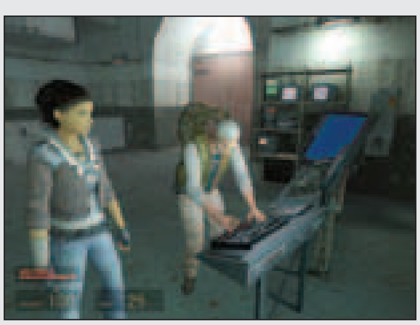
EASTER EGGS

1. Гордон Фримен и тайные острова

Итак, второй уровень игры – A Red Letter Day. Лаборатория, в которой происходит телепортация. Включайте режим прохождения сквозь стены с помощью команды noclip и «вылетайте» на улицу. На первый взгляд ничего необычного, но если немного покрутить головой по сторонам, можно заметить несколько островов, парящих в воздухе. На одном из них вы встретите старого знакомого – мистера G-man с неизменным черным чемоданчиком в руках. К нему можно подойти, посмотреть в глаза, но разговаривать мистер в черном костюме не будет. Видимо, боится проговориться.



На другом острове находится еще одна интересная локация – лаборатория, в которой ваши коллеги пытаются завести телепортатор. Аликс, ее отец и какое-то странное существо склонились над монитором и внимательно всматриваются в экран. Эй, а Гордон-то уже здесь. Жаль, что они его не видят и не слышат.



Посмотрели на тщетные попытки ученых включить механизм? Теперь снова «вылетайте» на улицу и направляйтесь к последнему острову, который находится... к сожалению, точно определить его координаты невозможно. Посмотрите на скриншот – это будет лучшим ориентиром для нахождения острова. На нем разместилась небольшая копия города City 17.



Аналогичную картину можно увидеть на этапе Black Mesa East. Если воспользоваться уже известной командой для перехода в состояние свободного полета, вы обнаружите еще один остров, на котором... правильно, установлена копия большого города.



И в заключение расскажем вам о том, где еще можно встретиться с таинственным G-man. В самом начале этапа Route Canal активируйте режим прохождения сквозь стены и двигайтесь прямо по коридору.



Как только минуете его, снаружи увидите комнату, в которой сидит один из главных персонажей игры, с черным чемоданчиком, разумеется. Только сидит он как-то странно – без стула, просто парит в воздухе.

IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Во время игры нажмите клавишу Enter и введите один из представленных читов, после чего снова нажмите Enter для подтверждения ввода:
Anubis [**имя игрока**] – уничтожить все юниты, контролируемые выбранным игроком;
Thoth – автоматическая победа;
Set – автоматическое поражение;
Worship – зафиксировать положение камеры;
Hapi – восстановить здоровье всех юнитов;
Osiris – восстановить все ресурсы выбранного здания;
Ptah [**название ресурсов**][**количество**] – получить выбранное количество любых ресурсов;
Amun – вывести на экран список команд.



READERS HINTS

Сергей Киселев
[sergei_kiselv@bk.ru]

В игре STAR WARS: BATTLEFRONT существует два способа убивать джедаев.
1 способ: Заманить джедая к краю платформы и кинуть ему под ноги гранату.
2 способ: Заманить джедая в окружение ваших солдат и долго-долго расстреливать его, пока он не умрет.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



The Bard's Tale
Иллюстрированное пособие для бардов

Эта статья основана исключительно на прохождении Xbox-версии игры, но для владельцев PlayStation 2 и PC она также может оказаться полезной.

Все апгрейды для вызванных существ

- Mercenary: сундук на Mountain Pass
- Knight: сундук в MacRath's Dungeon, за секретной дверью на уровне Chick Portal.
- Heroine: сундук в MacRath's Dungeon, за секретной дверью на уровне Chick Portal.
- Brute: купите Древнюю Флейту у Безумца Торвалда.
- Elemental: вежливо поговорите с трау в доках Stromness.
- Behemoth: грубо поговорите с парнем на Obligatory Lava Level.
- Thunder Spider: пень на первом этаже Forest Tower.
- Knocker: сундук в Finfolk Caverns, около входа на Obligatory Lava Level.
- Crone: сундук в тоннелях Dounby's Old City.
- Enchantress: сундук на первом этаже Island Tower.
- Bodyguard: поговорите с Олавом после того, как получите Firbolg Armbands.
- Rogue: сундук на втором этаже Island Tower.
- Trap Finder: убейте Lugh.
- Health Stealer: грубо поговорите с трау в доках Stromness.
- Light Fairy: обыщите труп на первом этаже Mountain Tower.
- Vorpal Rat: пень в Highland Park.

СОЗДАНИЕ И РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Развитие героя ведется в The Bard's Tale по двум основным направлениям: боевые навыки и музыка (она же – вызов магических существ). Перед генерацией персонажа следует определиться с тем, какой путь для вас предпочтительнее.

Если вы хотите создать настоящего Барда, вкладывайте очки в атрибуты Rhythm и Luck – это сделает ваших магических помощников более сильными. Если склоняетесь к воинскому типажу – повышайте в основном Strength (для ближнего боя) и Dexterity (для стрельбы из лука). Vitality отвечает за количество здоровья; эту характеристику нужно увеличивать и воину и магу. Charisma же определяет цены в магазинах и фактически бесполезна: не стоит тратить на нее драгоценные очки.

Максимальное значение любого атрибута – 20 (не считая Luck, где после 12 сразу идет 14, и таким образом, Luck имеет максимальное значение 21). Не следует поднимать ни один атрибут выше 17 (соответственно, Luck – выше 18), потому что со временем вы начнете находить специальные токены, повышающие ту или иную характеристику на 3 очка.

ТАЛАНТЫ

Персонаж получает один талант в начале игры и еще по одному на каждом нечетном уровне. Поскольку максимальный уровень в игре – 21, ваш герой во второй половине игры будет обладать практически всеми возможными талантами. Поэтому нет смысла долго размышлять над выбором. Скажу только, что Treasure Hunter бесполезен, так как денег в игре достаточно и без него, а Critical Strike и Improved Critical Strike, наоборот, очень нужны. Кроме того, если уж вы обзавелись собакой, то вам следует как можно раньше взять Dog Trainer: это позволит животному участвовать в сражениях.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Выбор уровня сложности, насколько я могу судить, влияет только на базовое значение ваших атрибутов (легкий уровень – восемь очков, средний – шесть, сложный – четыре), а также на количество Save points – чем сложнее, тем их меньше. Число врагов, их сила, сила вызываемых существ, цены в магазинах и так далее остаются неизменными на любом уровне сложности.

ТАКТИКА БОЯ

Поведение в бою полностью определяется тем, какой путь развития вы выбрали для своего персонажа – воинский или магический. В первом случае задача сводится к обычному клону Baldur's Gate: Dark Alliance с несколько замедленным управлением. Врагов следует выманивать к себе по одному и методично вырезать, активно используя кнопку Block. Если противник попался особенно крепкий, можно применить испытанный прием «быстро-быстро бегаю вокруг монстра кругами и временами наношу удары, пока тот не успел развернуться». Команда Jump не имеет в боях ни малейшего смысла, поэтому про ее существование можно просто забыть.

Если же вы встали на путь песен и магии, то в игре появится интересный тактический элемент. Основная ваша задача – это правильно подобрать состав вызванной «партии» в соответствии с ситуацией. К примеру, если на уровне много ловушек и вы используете Trap Finder, то в паре с ним будет полезна Rogue, отвлекающая врагов на себя. А в чисто боевой партии хорошим выбором станет комбинация из бойцов ближнего и дальнего боя (например, Knight + Fire Elemental). Зачастую также хорошо работает сочетание из melee-воина и лекаря (Mercenary + Crone).

Кроме того, в сражениях вам всегда пригодится собака. Верный пес не обладает хорошими бойцовскими качествами, но у него есть одно ценнейшее свойство – он бессмертен. Поскольку монстры этого не знают, они постоянно атакуют несчастное животное, на время отвлекаясь от вас и вызванных существ. Даже если вы предпочитаете проходить игру в одиночку, без магической помощи, я бы все равно рекомендовал иметь этого щеночка при

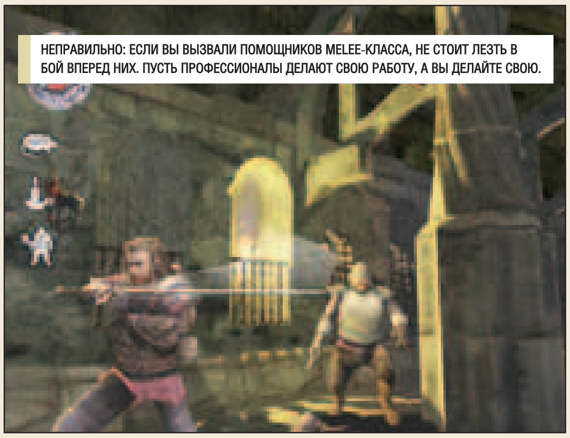


ПРАВИЛЬНО: ВЫМАНИВАЙТЕ ВРАГОВ ПО ОДНОМУ И УНИЧТОЖАЙТЕ ВСЕМИ ДОСТУПНЫМИ СРЕДСТВАМИ, ВКЛЮЧАЯ МЕЧ И МАГИЮ.



НЕПРАВИЛЬНО: НЕ ВВЯЗЫВАЙТЕСЬ В БОЙ С ТРЕМЯ И БОЛЕЕ ПРОТИВНИКАМИ ОДНОВРЕМЕННО. ОТ УДАРОВ В СПИНУ НЕЛЬЗЯ ЗАЩИТИТЬСЯ БЛОКИРОВАНИЕМ.


ПРАВИЛЬНО: ПРИКРЫВАЙТЕ ЛУЧНИЦУ ОТ МОНСТРОВ, НЕ ДАВАЙТЕ СВЯЗАТЬ ЕЕ БЛИЖНИМ БОЕМ. ЕЕ АРБАЛЕТ ЭФФЕКТИВЕН, ПОКА ОНА ДЕРЖИТ ДИСТАНЦИЮ.


НЕПРАВИЛЬНО: ЕСЛИ ВЫ ВЫЗВАЛИ ПОМОЩНИКОВ MELEE-КЛАССА, НЕ СТОИТ ЛЕЗТЬ В БОЙ ВПЕРЕД НИХ. ПУСТЬ ПРОФЕССИОНАЛЫ ДЕЛАЮТ СВОЮ РАБОТУ, А ВЫ ДЕЛАЙТЕ СВОЮ.

себе – он может сильно облегчить многие сражения.

БЫСТРЫЕ ДЕНЬГИ

Вы можете заработать неограниченное количество золота, даже не выходя из Хаутона. Для этого вам надо найти дом, рядом с которым стоят бочки, и разбить их все. Разъяренный хозяин потребует компенсации. Говорите с ним вежливо, и он наймет вас разбить 50 чужих бочек. После этого направляйтесь в таверну и крушите все бочки, какие найдете в основном помещении и в подвале (их там ровно 18). Выйдите из таверны и снова зайдите – бочки вновь стоят на своих местах. Повторите действие три раза и отправляйтесь получать от бочкаря награду в 500 золотых. Этот квест можно выполнять сколько угодно раз, так что ваш заработок ограничен только вашим терпением.

О ПОЛЬЗЕ АЛКОГОЛЯ

Каждая таверна в игре предлагает свой ассортимент спиртных напитков. Любой вид эля дает плюсы и минусы к различным атрибутам и действует около 10 минут. В начале игры очень рекомендуется использовать Bodb's Black Ale (Rhythm +2) и Stromness Stout (Strength +2), а наиболее мощным и долго действующим является зелье с характерным названием Captain Fargo's Reserve (+2 ко всем атрибутам).

СЕКРЕТНЫЕ ЛОКАЦИИ

В игре существует несколько секретных локаций, на которые можно попасть, только купив карту с указаниями. Одну карту продает торговец в первой же деревне, еще четыре можно приобрести за ее пределами у странствующего торговца-трау. Все эти локации очень рекомендуется посетить, поскольку в них вы найдете уникальные музыкальные инструменты, апгрейды для вызываемых существ, токены и много денег. Как правило, такие области достаточно сложны в плане прохождения, поэтому их исследование лучше отложить до пятой-шестой главы.

ВЫЗВАННЫЕ СУЩЕСТВА

Каждое магическое существо в игре имеет два «варианта» – базовый и улучшенный. Как правило, апгрейды для созданий хранятся в подземельях, в различных сундуках за секретными дверями. Но есть и несколько исключений: например, апгрейд для Behemoth (полезнейшая вещь!) можно получить в ходе диалога с Chosen One на уровне с лавой, если выбрать грубую манеру разговора. Магическая мышь – казалось бы, самое бесполезное из всех возможных существ... Но после апгрейда она превращается в могучую Vorpal Rat. Зачастую игроки игнорируют ее, а между тем Vorpal Rat – очень хороший и дешевый боец. Она наносит до девяноста очков повреждений, часто атакует, быстро движется. Единственный ее минус – это слабое здоровье. Да, крыса умирает буквально от одного удара, но при грамотном ведении боя этот удар ей не будет нанесен...

В игре есть несколько моментов, когда правильный выбор вызванного существа не только уничтожает врагов, но и позволяет насладиться забавной сценкой. Например, в некоторых тавернах можно до полусмерти напугать особо чувствительных дам, если запустить в помещение мышь. Если ходить по Киркволлу в сопровождении Mercenary, тот начнет заигрывать с местными девушками. Ни в коем случае не попадайте в ловушки в присутствии Trap Finder – засмеет! И обязательно попробуйте вызвать Knocker сразу после того, как получите его от братьев Ренардов – узнаете много неожиданного!

С остальными нюансами игры, я думаю, вы разберетесь сами. Могу лишь напоследок посоветовать не пропускать диалоги – юмор в игре действительно первоклассный. Получайте удовольствие! ■

Любопытные мелочи

- Чтобы открыть различные бонусы раздела Extras (главное меню), заходите в игре в каждую церковь и щедро раздавайте священникам деньги.
- Попробуйте подойти к любой корове в Хаутоне и толкнуть ее. Корова упадет на землю и будет смешно перебирать ногами. Повторите эту операцию 25 раз – и доведенные до отчаяния коровы начнут на вас нападать.
- Помимо коров, не забывайте и про другую живность. Зарубив достаточное количество невинных кур, вы будете вознаграждены появлением Гигантского Цыпленка, который придет убить вас.
- Если в конце игры вернуться в Хаутон, то город будет захвачен ожившими мертвецами. Убивая зомби, можно заработать и опыта, и денег.
- Ближе к концу игры вы уже не сможете попасть в Финстаун, но в лесах вокруг города появятся толпы викингов.


ЧТОБЫ ОБЗАВЕСТИСЬ МАЛЕНЬКИМ ЧЕТВЕРОНОГИМ ДРУГОМ, ПОГОВОРИТЕ С НИМ ДРУЖЕЛЮБНО. ЕСЛИ БУДЕТЕ ГРУБЫ, ЩЕНОК ОБИДИТСЯ И НЕ ПОЙДЕТ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ С ВАМИ.


ЗАЧАСТУЮ ВЫБОР МАНЕРЫ РАЗГОВОРА НЕПОПРАВИМО ВЛИЯЕТ НА ИСХОД ДИАЛОГА. ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЛЮБОЙ ВАЖНОЙ БЕСЕДЫ НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ СОХРАНИТЕСЬ, ЧТОБЫ ИМЕТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОПРОБОВАТЬ РАЗНЫЕ ВАРИАНТЫ.

Автор:
Алексей [k8] Кочеров
k8@rambler.ru

Killzone

Будни в окопах. Солдатский паек предусмотрен.

Стационарное оружие

На большинстве уровней можно встретить закрепленные стационарные пушки. Стоит ли говорить о том, что они бесценны? Во-первых – бесконечный боезапас, во-вторых – высокий уровень наносимых повреждений. И небольшой минус в виде перегрева ствола при долгой стрельбе. Естественно, хелгасты, также как и ваш герой, первым делом стараются добежать до стационарных орудий, если таковые обнаруживаются на этапе. Следовательно:

- если амуниция подошла к концу – надо прорываться с боем к орудию и самому давить на гашетки пулеметов.
- Подпускайте хелгастов к стационарным пушкам и устраняйте их, пока они пытаются сесть за рычаги управления.

Иногда, уничтожив очередную партию врагов, имеет смысл недалеко пробежать вперед по этапу, налететь на новую волну вооруженных сил, после чего выманить их к расположению стационарной пушки.

Перед тем как непосредственно перейти к тактическим советам, стоит обратить ваше внимание на одну немаловажную деталь. Все советы актуальны, если вы играете в Killzone на среднем уровне сложности или выше. Игра на легком уровне больше похожа на интересную прогулку, в которой нет места тактическим нюансам.

После прохождения нескольких уровней в вашем распоряжении окажется команда из четырех человек. Это Темплар, Люгер, Рико и Хакка. Каждый из персонажей, конечно, не является ярко выраженной узкоспециализированной личностью, но, несомненно, при игре за каждого из них придется учитывать индивидуальные особенности бойца.

- **Темплар**: Крепко сбитый середнячок. Именно за него игрок будет проходить первые этапы игры. Не имеет ни каких-либо достоинств, ни недостатков. Теряет свою актуальность в качестве бойца в середине игры, уступая место Рико и Хакке. Играть за Темплара на поздних этапах имеет смысл, если вы проходите игру повторно или не желаете использовать преимущества других бойцов.
- **Люгер**: Шпион, таскающий с собой гаджеты, недоступные другим персонажам (к примеру, очки ночного видения). Показать свой потенциал персонаж может только на этапах закрытого типа (разнообразные помещения и т.д.), где можно по одному бесшумно устранять солдат Хелгана. Одноименный пистолет-пулемет Люгер – точнейшее оружие, незаменимое при большинстве операций. Люгер – самый быстрый и самый уязвимый персонаж в команде.
- **Рико**: Тяжеловооруженный парень. Идеальный инструмент для полной зачистки этапов. Плюсы: увеличенная прочность брони (по сравнению с другими персонажами), уникальный тяжелый пулемет с подствольным гранатометом и большим количеством патронов. Рико носит с собой самый больший боезапас для всех видов оружия. Минусы бойца: невысокая скорость передвижения и невозможность использования вертикальных лестниц.
- **Хака**: Бывший боец армии Хелгана. Лучше остальных использует любое трофейное оружие хелгастов и может носить больший боезапас для него (сравнимый с переносимым боезапасом Рико). Хака может свободно ходить через минные поля армии противника и перенастраивать вражеское оборудование. Идеальная кандидатура для прохождения основной части игры.

Теперь перейдем непосредственно к советам, которые поначалу не кажутся очевидно полезными, но впоследствии здорово облегчают прохождение игры.

❶ **Научитесь грамотно бегать**. Как бы это банально ни звучало. Нажав и удерживая левый аналоговый джойстик (L3), вы переведете персонажа в режим бега. При беге тратится показатель выносливости и нельзя стрелять из оружия. Во многих случаях лучше пробежаться под градом пуль к более надежному укрытию, чем просто стоять и ожидать смерти на хорошо простреливаемой территории.

❷ **Вовремя перезаряжайтесь**. Если вы ведете стрельбу из укрытия, то старайтесь перезаряжаться из положения сидя или предварительно спрятавшись за естественные укрытия. Важно помнить, что большинство видов оружия имеет альтернативный вариант стрельбы, а после произведенного выстрела сразу следует перезарядка. В это время велик риск заполучить пулю в лоб.

- **Hint**: Большинство бойцов Хелгана любят угостить вплотную подбежавшего персонажа порцией свинцовой дроби, выпущенной из штурмовой винтовки в альтернативном режиме.

❸ **Старайтесь всегда использовать двойное увеличение**, нажав на правый аналоговый джойстик (R3). Даже небольшой зум (x2) – очень неплохое подспорье, повышающее точность стрельбы большинства базовых типов оружия (винтовки, пистолеты).

- **Hint**: Важно помнить, что при использовании снайперской винтовки в режиме увеличения персонаж не может передвигаться и сам становится легкой мишенью.

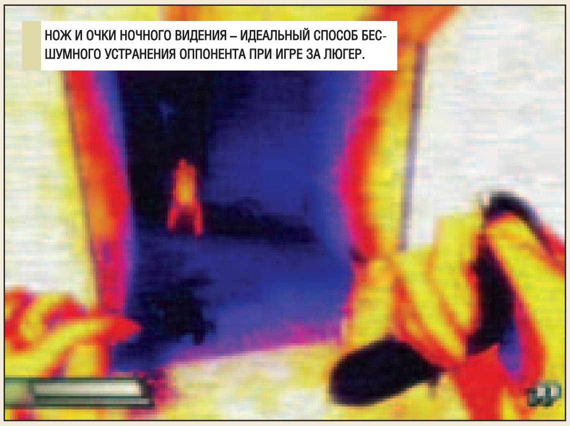
❹ **Научитесь кидать гранаты**. При взводе граната начинает отсчитывать время, оставшееся до детона-



СОЛДАТЫ В БУНКЕРЕ БОЛЬШЕ НЕ БУДУТ БЕСПОКОИТЬ ВАС. ВОВРЕМЯ ПРИМЕНЕННЫЙ ГРАНАТОМЕТ ЭТО ГАРАНТИРУЕТ.



СТАЦИОНАРНЫЙ ПУЛЕМЕТ С БЕСКОНЕЧНЫМ БОЕЗАПАСОМ – ВЕСОМЫЙ ДОВОД В МИРЕ KILLZONE.


НОЖ И ОЧКИ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ – ИДЕАЛЬНЫЙ СПОСОБ БЕСШУМНОГО УСТРАНЕНИЯ ОППОНЕНТА ПРИ ИГРЕ ЗА ЛЮГЕР.


ДВОЙНОЙ ЗУМ НЕОБХОДИМ, ЧТОБЫ БЫСТРО СНЯТЬ ОПАСНОГО ВРАГА СО СРЕДНЕЙ ДИСТАНЦИИ.


ПРИ ИГРЕ ЗА ЛЮГЕР ВАМ ПРЕДЛОЖАТ ПОЙТИ ОБХОДНЫМИ ПУТЯМИ, МИНУЯ ОСНОВНЫЕ СИЛЫ ХЕЛГАСТОВ. ДЛЯ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ДОСТУП НА ЭТОТ УЧАСТОК УРОВНЯ ЗАКРЫТ.

ции (этот параметр отображается визуально). Если вы знаете, что группа противника находится за поворотом коридора, имеет смысл кинуть гранату в последний момент, не оставляя солдатам Хелгана времени на поиски возможного укрытия.

■ **Hint**: Против больших скоплений противника идеально подходит винтовка ISA, оснащенная подствольным гранатометом.

5 **Используйте навыки ближнего боя**. Если вы расстреляли все магазины для оружия, а враг еще не добит – подбегайте к нему вплотную и нажимайте кнопку X. Большинству оппонентов хватает пары ударов прикладом по черепу. Правда, подобный трюк сложно провернуть с элитными частями Хелгана, которые выдерживают большее количество ударов и явно желают после такого нежного обращения набить физиономию вашему персонажу в отместку.

6 **Избавляйтесь от барахла**. Обычно в начале этапа игроку выдают абсолютно бесполезное оружие. Скажем, простенький нож или пистолет (это не относится к Люгер, для которой нож – идеальное орудие бесшумного убийства). Старайтесь поменять слабое вооружение на что-нибудь более достойное, и как можно скорее.

■ **Hint**: Даже если подобранная пушка чертовски хороша, но для нее кончился боезапас, лучше выкинуть ее и подобрать что-то менее полезное, но оснащенное амуницией. В крайнем случае, за брошенной пушкой всегда можно вернуться.

7 **Экономьте боезапас**. Нет смысла тратить выстрелы для гранатомета на пару-тройку солдат, когда потом на ваши позиции вырулит танк. На уровнях, где попадается тяжелое вооружение, всегда возникает ситуация, когда его нужно применить.

■ **Hint**: Нашли на видном месте бесхозный гранатомет ISA? Ожидайте танков Хелгана.

8 **Обыскивайте уровни**. Несмотря на прямолинейность многих этапов, на каждом из них обязательно найдется уголок, в котором будет лежать полезная амуниция или мощное оружие. Помимо прочего не брезгуйте обыскивать павших бойцов. К примеру, некоторые элитные подразделения Хелгана предпочитают носить вместо ручных пулеметов тяжелые гранатометы.

9 **Незаменимое оружие**. Люгер и Рико изначально имеют при себе оружие, доступное только в единственном экземпляре. Это пистолет-пулемет и ручной пулемет соответственно. Если ваш игрок – один из этих персонажей, старайтесь всегда носить данное оружие с собой, даже не думая о том, чтобы заменить его на более универсальное.

Вот, собственно, и все. Наш небольшой курс советов подошел к концу. Надеюсь, он облегчит вашу жизнь в окопах судьбы, подтачиваемую вооруженными соединениями армии Хелгана. Успехов!

P.S. Напоследок небольшой секрет: Создавая новый профайл, в режиме кампании, в графе имя введи «Shooterman» (без кавычек). После чего тебе откроют все уровни. ■


ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ ГРАНАТА ВЗОРВЕТСЯ, И ОСТАТКИ ХЕЛГАСТОВ УКРАСЯТ И БЕЗ ТОГО НЕРАДОСТНЫЙ ПЕЙЗАЖ.

Переносимое оружие

В Killzone, отдавая дань реалистичности, каждый персонаж может носить с собой одновременно только три единицы оружия. Грамотный выбор этих самых трех пушек сильно облегчит вам жизнь на этапах игры. Под универсальным вариантом, на все случаи жизни, подразумевается следующий набор:

1 Штурмовая винтовка ISA. Выбор Темплара. По объему магазина уступает винтовке хелгастов, но зато винтовка оснащена подствольным гранатометом. Минусы винтовки – большой разброс при стрельбе и редко встречающиеся на этапах гранаты для подствольника. Для Люгера и Рико первым вариантом является незаменимое оружие, а Хаке идеально подойдет штурмовая винтовка Хелгана.

2 Штурмовая винтовка Хелгана. Самое полезное в игре оружие. Во-первых, боезапас всегда можно подобрать с трупов противника. Во-вторых, большое количество патронов в магазине. В-третьих, наличие X2-зума. В-четвертых, винтовка совмещена с подствольным дробовиком, идеальным оружием для ближнего боя.

Вдобавок ко всему, Хака лучше остальных владеет этой винтовкой и может носить с собой самое большое количество амуниции для нее.

3 Оставшийся свободный слот как раз предназначен для остального десятка видов доступного вооружения. На закрытых этапах идеально подойдет помповое ружье или сигнальный пистолет, стреляющий гранатами. На больших открытых пространствах – снайперская винтовка. На преобладающем количестве уровней не лишним окажется носить с собой ручной пулемет Хелгана, который можно отнять у элитных подразделений врага. Ну а если вам посчастливилось найти гранатомет – смело вручайте его своему персонажу. Ребята, сидящие за рычагами танков, будут приятно удивлены ракетными подарками, запущенными к их похоронам.

Автор:
Сергей Парамонов
scar@game24.ru



Grand Theft Auto: San Andreas

Советы по выживанию в городских джунглях помогут начинающим мафиози не растеряться при встрече с суровой реальностью Grand Theft Auto.

Немного статистики

SA богат следующим оружием:

- два вида рукопашных ударов: голые руки и кастет.
- девять подручных средств: бита, кран, бензопила, катана, палка для гольфа, нож, полицейская дубинка, бильярдный кий и лопата.
- три пистолета: Desert Eagle, 9 мм, 9 мм с глушителем.
- три дробовика: хромированный, автоматический (SPAZ), обыкновенный.
- три автомата: микро-SMG, MP5, TEK-9 (автоматический пистолет).
- две штурмовых винтовки: AK-47, M-16.
- два ружья: SVD, винтовка обыкновенная.
- четыре взрывающихся предмета: граната, коктейль Молотова, газ, бомба.
- четыре вида тяжелого оружия: огнемет, базука, автоматическая базука, шестиствольный пулемет.
- восемь специальных видов вооружения: фотоаппарат, детонатор, огнетушитель, инфракрасные очки, джет-пек, очки ночного видения, парашют, спрей для рисования граффити.

Также есть цветы и резиновый детородный орган. Итого: 46 предметов!

Добро пожаловать в San Andreas! Здесь вам отводится роль Карла Джонсона по кличке «СиДжей» – в прошлом бандита и хулигана. Но все течет, все меняется, и наш герой решает отойти от своих черных делишек и начать жить по-новому. Увы, но тихая и размеренная жизнь в пригороде Liberty City продолжалась до тех пор, пока в трубке сотового телефона не раздался голос родного брата. Сообщение об убийстве матери заставляет СиДжея вернуться на улицы знакомых с детства «чернокожих» кварталов.

На этих страницах мы приводим краткое руководство по выживанию в сей гигантской игре, а также поведаем о том, как нужно вести себя на улицах, битком набитых недоброжелателями, которые так и норовят сделать в теле СиДжея десяток лишних сквозных дырок. А все из-за того, что на ногах вашего альтер-эго надеты новенькие кроссовки от Nike за «штуку» вечнозеленых.

В первые несколько часов игры «братья по крови» познакомят главного героя с законами, нужными людьми, особенностями San Andreas. Так, например, с самого начала предстоит помотаться на велосипедах, спасаясь от пуль соседней банды, наведаться в парикмахерскую и сделать себе прическу в стиле Afro, перекусить в ближайшем фаст-фуде, узнать адреса ближайших магазинов одежды и прочих мест, в которых предлагают те или иные услуги.

ДО ШЕСТНАДЦАТИ И СТАРШЕ

Начиная играть, сразу же забудьте о возможности получать бешеные деньги за успешное выполнение каждого задания, ведь это не Майами и даже не подобие Нью-Йорка, а богом заброшенное место под названием Los Santos, где правят бал наркотики, продажные полицейские, респект (то есть, уважение) и пистолет в широкой джинсе. Первым делом усвойте, что если вы вышли за пределы своей территории (она помечена на карте), то это грозит встречей с противоборствующими группировками, а они обычно заканчиваются весьма плачевно. Со временем зону влияния своей собственной банды можно и даже нужно расширять путем примитивного «вырезания» членов других конкурирующих групп, но не подумайте, что весь этот процесс прост. Для захвата приличного куска территории нужно «завалить» несколько десятков супостатов, не займетесь этим вовремя – далее придется очень туго, ведь появляться в других кварталах придется так или иначе, а хорошенько обстрелять вашу красивую машину конкурентам ничего не стоит. Следует отметить, что чем больше отвоеванная часть города, тем больше шанс, что начнутся так называемые «гангстерские войны». Тут-то и появятся волны из множества бандитов, как на машинах, так и пешком, вооруженных до зубов и объединенных одной целью – как можно скорее вырезать всех членов твоей группировки, в том числе самого героя. В принципе, данная особенность игры не является каким-то сверхсложным этапом и успешно выполняется по нижеприведенной схеме.

Обязательна покупка хорошего огнестрельного оружия. Вполне подойдут автоматы (AK-47, M-16), несколько гранат и, до огненной кучи, парочка коктейлей Молотова. Обзаведитесь бронежилетом, без которого во всех разборках делать абсолютно нечего. Также можно сесть в машину, дождаться, пока она задымится, и на всей скорости влететь в толпу мафиози. Главное – вовремя успеть выпрыгнуть из нее (нажатием на треугольник), новичкам этот способ может и не понравиться.

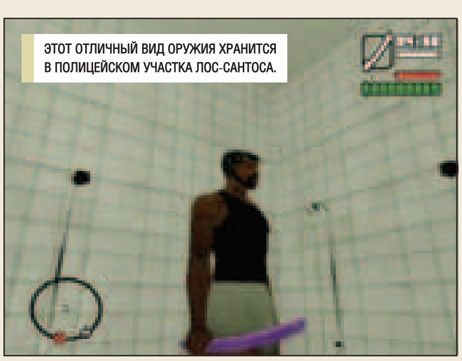
- **Совет**: *Некоторые враги предпочитают палить, не вылезая из своих машин, что весьма выгодно для них, но болезненно для героя. Способ борьбы с такими фруктами прост и в то же время весьма эффектен – достаточно прицелиться в область бензобака их железного коня и произвести пару метких выстрелов. Моментальный взрыв авто и горящие тела уже совершенно безобидны. Помните об этом способе и потом скажете нам «спасибо».*

Гангстерские войны обрадуют вас три раза за всю игру, но с каждой новой попыткой напор мафии будет все сильнее и изощреннее. Во время этих разборок тут и там будут лежать аптечки и бронежилеты, будьте уверены, они не раз спасут в критических ситуациях, остается до них только добежать. Зато захваченные после победы территории начнут приносить деньги. Ближе к середине игры, когда большинство районов будут помечены значком вашей банды, данный вид деятельности станет главенствующим способом дохода.

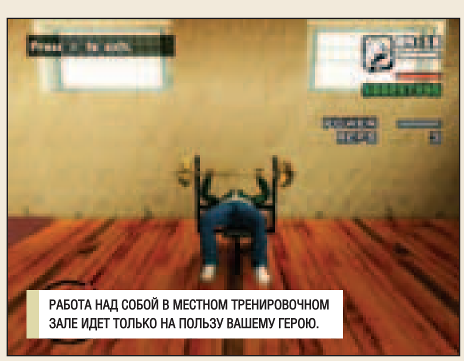
- **Совет**: *Этот доход будет медленно, но верно расти вверх. Иконка с показателем денежной суммы находится возле дома СиДжея, в черном квартале, помеченном на карте буквой «R».*

ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ

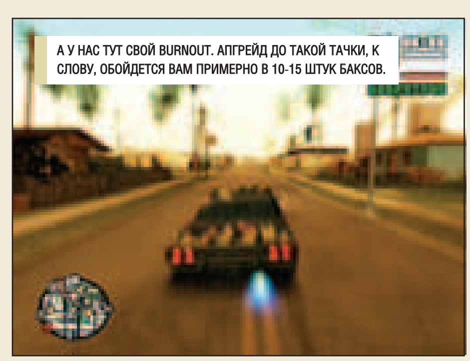
Как было отмечено выше, денег поначалу будет катастрофически не хватать, а если учесть постоянные затраты (на еду, прически, магази-



ЭТОТ ОТЛИЧНЫЙ ВИД ОРУЖИЯ ХРАНИТСЯ В ПОЛИЦЕЙСКОМ УЧАСТКА ЛОС-САНТОСА.



РАБОТА НАД СОБОЙ В МЕСТНОМ ТРЕНИРОВОЧНОМ ЗАЛЕ ИДЕТ ТОЛЬКО НА ПОЛЬЗУ ВАШЕМУ ГЕРОЮ.



А У НАС ТУТ СВОЙ BURNOUT. АПГРЕЙД ДО ТАКОЙ ТАЧКИ, К СЛОВУ, ОБОЙДЕТСЯ ВАМ ПРИМЕРНО В 10-15 ШТУК БАКСОВ.



КРАСНЫМ МАРКЕРОМ МОЖНО ОТМЕЧАТЬ МЕСТА НА КАРТЕ.

ны, тату-салоны и прочие), то велик шанс оказаться вообще без цента в виртуальном кошельке. Читайте внимательно и запоминайте где можно на первых порах «поднять» наличность.

Во-первых, разберем вариант с хулиганским поведением, а именно – избиением и убийством прохожих. В среднем с человека можно получить от 10 до 100 долларов, а то и меньше. Да и полицейские не дремлют и всегда рады погоняться за подобными маньяками. Помните, что каждое «посещение» полицейского участка обходится в несколько сотен условных единиц. Отсюда вывод, что данный способ заработка не самый эффективный.

- **Совет**: *Как ни крути, но случайных убийств мирных жителей (не такие они мирные на деле) не избежать: они попадают под колеса машины или под шальную пулю. Порой, если повезет, с некоторых мертвяков, вываливается несколько сотен, но шанс на такую удачу ничтожно мал.*

Во-вторых, есть возможность прилично заработать на всевозможных мини-играх, коих в San Andreas превеликое множество. Особую материальную ценность представляют различные букмекерские конторы. К примеру, можно играть на скачках, максимальная сумма ставки равна нескольким тысячам, а выигрыш может составить в полтора-два десятка больше.

Остальные мини-игры подобного плана:

- Игра в бильярд. Максимальная ставка – $1000
- Соревнования на «Скакунах» (прыгающая машина). Максимальная ставка – $1000
- Танцы в ночных заведениях. Ставки сильно варьируются.
- Казино. Ставки – от мала до велика.

- **Совет**: *Сделайте ставку на самую медленную лошадь, и вам улыбнется удача.*

Третий способ заработка наличности назовем экстремально-спортивным. Для этого требуется всего лишь отважиться прыгнуть с парашютом (с моста, самолета, вышки), поиграть в теннис, совершить заплыв/забег, умудриться сделать на мотоцикле сальто в воздухе, на велосипеде выполнить пару-тройку впечатляющих трюков, совершить крутое пике на самолете. За удачное выполнение чего-либо подобного вас не обделят денежкой.

- **Совет**: *Чтобы научиться вытворять действительно хорошие, зрелищные и немного безбашенные фишки, придется не один час попотеть, ломая джойстик, ведь большинство красивых трюков требуют невероятной изощренности и сноровки. Зато когда освоитесь в этом ремесле, зависти друзей и знакомых не будет предела.*

Четвертый, рутинный, способ является обычным легальным вариантом заколачивания денег. Работать можно таксистом, полицейским, дальнобойщиком, пожарным, медиком. Также есть вакансии курьера, вора, гробовщика, развозчика пиццы, оружия, наркотиков, проституток. Более размеренная работенка являет собой профессии садовода, фермера, уборщика и киллера.

- **Совет**: *Для начала той или иной работы требуются определенные характеристики и навыки. Однако чаще всего проблем с трудоустройством нет – достаточно утвердительно ответить на предложение нанимателя. Нажатие на крестовине джойстика вправо – согласие; влево – отрицание (данный способ действует также в разговорах).*

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

GTA: San Andreas – игра настолько громадная и многоплановая, что и десяти специально отведенных под нее страниц нашего журнала не хватило бы, чтоб рассказать вам о всех прелестях, особенностях и премудростях этого, без сомнения, легендарного проекта от Rockstar Games. Так что играйте, ищите, разведывайте, познавайте. Чтобы было интереснее, скажу, что где-то в игре, глубоко под водой, есть несколько пещер с сокровищами. Сможете их отыскать? ■

Коротко

- В SA большие деньги зарабатываются легче, чем в предыдущих играх серии. Однако миссии дают мало наличности.
- Рекомендуется качать силу и выносливость, поможет в перестрелках.
- Отлично показал себя BMX, львиную долю повреждений берет на себя и не взрывается.
- В SA подкалывают героев из Driv3r, True Crime, Manhunt.
- Режим на двух игроков не представляет собой ничего ценного.
- На поезде тоже можно кататься.
- Более двухсот видов техники ждут своего хозяина.
- Новые магазины появляются по мере прохождения.
- Использование читов чревато последствиями.
- Выполнение миссии от Sweet'а под названием «Green Sabre» откроет путь в San Fierro.
- Миссия на Синдикат с названием Yay Ka-Boom Boom откроет дорогу в Las Venturas.
- Чтоб стать летчиком, нужно получить лицензию.
- Навык Hitman дает возможность стрелять с двух рук.



БИЛЬЯРД ОБЫКНОВЕННЫЙ, ВИРТУАЛЬНЫЙ. В СЛУЧАЕ ПРОИГРЫША МОЖНО ЗАСТРЕЛИТЬ БЕДОЛАГУ, ЗАБРАВШЕГО ВАШУ СТАВКУ.



ВАШИ ДРУЗЬЯ ПО БАНДЕ БУДУТ ВСЕГДА ТОЛЬКО ЗА ТО, ЧТОБ ИХ ВЗЯЛИ НА РАЗБОРКИ С СОСЕДНИМИ ГРУППИРОВКАМИ.

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

В этом материале мы рассмотрели каждую из четырех рас, представленных в игре, описали их сильные и слабые стороны, обрисовали основные стратегические и тактические приемы.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Строительство

Денег никогда не бывает много – это самое важное из того, что вам нужно знать о градостроении. Первым делом всегда сооружайте 3-4 здания, производящие ресурсы. И ни в коем случае не тратьте драгоценные «большие слоты» на охранные башни – маленьких будет вполне достаточно. Первой вашей задачей должно стать создание свободного поселения: его необходимо целиком застроить фермами (или бойнями). Если вы играете против компьютера, можете смело сгонять в этот город всю армию – враг будет атаковать именно его. Не стоит закрывать ворота и расставлять бойцов на башнях – их несложно убить. А вот полукруг лучников за открытым проходом – действительно серьезная защита.

Сражения

Выбор юнитов и, следовательно, тактики всегда остается за вами. Но есть некоторые обязательные принципы. Различные отряды в игре способны объединяться в одну группу. Это правило применимо лишь к разным родам войск. Например, можно объединять сквады лучников с мечниками или копейщиками. Прежде всего, это защитит стрелков от бойцов ближнего боя, а заодно и позволит улучшать два отряда по цене одного. И не бойтесь экспериментировать – существует множество вариантов «скрещивания».

Баги. Ошибки. Недоразумения.

Если игра выдает ошибку при инсталляции с лицензионного (!) диска, не стоит отчаиваться. Скопируйте содержимое DVD во временную директорию. Затем зайдите в папку Support\sv и переименуйте файл laesmig.txt (вторая буква – это А-умляут – специфическая немецкая буква; мы ее заменили на AE) в более понятный вашему компьютеру lasmig.txt. Проведите установку с жесткого диска, удалите временную папку и наслаждайтесь игрой. Что делать, если все юниты вдруг умирают в начале каждой миссии? Написать явку с повинной и идти сдаваться в милицию – это защита от пиратов. Вы не пират? Тогда запустите файл The_Battle_for_Middle-earth_code.exe, находящийся в папке Support, и заново введите регистрационный код. Если не помогло (может, все-таки в милицию?), переустановите игру – этот способ помогает всегда.

РОХАН

Тактика

Доступные с самого начала крестьяне – даже не пушечное мясо, а просто шайка самоубийц-энтузиастов. Какие бы апгрейды вы ни проводили, раз и навсегда забудьте об этих несчастных. Главная сила Рохана – эльфийские лучники. Это, пожалуй, единственные бойцы, умеющие создавать смешанные отряды без посторонних юнитов. Эльфы с мечами, идущие впереди стрелков, не слишком сильны, но сдержать кратковременный натиск им под силу. Вместе с ними непременно должна выступать знаменитая Роханская кавалерия. Пяти отрядов будет вполне достаточно, чтобы уничтожить всех врагов кроме копейщиков – ими-то и займутся эльфы. Гигантские Энты – весьма сомнительная сила. Уж больно их просто поджечь. Впрочем, если денег хватает, «живые деревья» всегда можно использовать как катапульты.
Еще одно преимущество Рохана и Гондора – заклинания, призывающие эльфов и конницу. Благодаря этим спеллам можно вдвое увеличить наступательную мощь. Пошлите призванные отряды вперед, и ваша настоящая армия доберется до вражеского замка невредимой. Если же враг атакует ваш город, не стоит строить оборону вокруг башен – их попросту уничтожат катапульты. А вот на ваших лучников осадные машины не будут обращать должного внимания. Лучшая тактика игры за Рохан – молниеносные атаки. Нанесите врагу максимальные повреждения до того момента, как появится угроза гибели целого отряда, и отступайте. В любом случае это принесет вашим воинам немало опыта. А толстые стены позволят сколько угодно долго отсиживаться у себя в городе.

ГЕРОИ

ARAGORN

Второй по мощи герой в игре. Его можно отправить в гущу неприятельских войск, и заниматься другими делами – он самостоятельно расправится с врагами. Прокачивать его стоит одним из первых, так как последняя способность Арагорна поистине бесценна. А сила Anduril Evenstar делает из него настоящего терминатора.

Способности (необходимый уровень)

- **Athelas** (1): исцеляет всех героев поблизости.
- **Blademaster** (2): +100% урона на небольшой срок.
- **Leadership** (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих героя войск.
- **Elendil** (5): боевой клич, обращающий врагов в бегство.
- **Summon Army of the Dead** (10): герой на две минуты призывает легион Армии Мертвых.

LEGOLAS

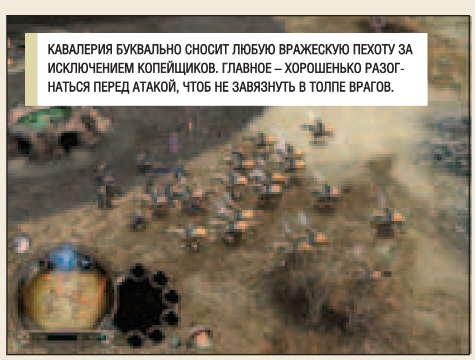
Незаменимый разведчик с огромным радиусом обзора. К тому же стреляет из лука со скоростью пулемета. Очень хорош для поддержки своих или уничтожения вражеских героев.

Способности (необходимый уровень)

- **Hawk Strike** (1): герой выпускает сразу две стрелы.
- **Knife Fighter** (2): Леголас может сражаться в ближнем бою.
- **Master Archer** (4): увеличивает уровень получения экспы для небольшой группы лучников.
- **Arrow Wind** (7): мгновенная бомбардировка небольшой области стрелами; весьма удобно для уничтожения зданий.



СРАЗУ ЖЕ СОЗДАВАЙТЕ ГЕРОЯ И ОТПРАВЛЯЙТЕ ЕГО ИССЛЕДОВАТЬ КАРТУ. В НАЧАЛЕ ИГРЫ ОН БУДЕТ ПРАКТИЧЕСКИ НЕПОБЕДИМ. ДАЖЕ МОРДОРСКИЕ ТРОЛЛИ ЕМУ НЕ ПОМЕХА.



КАВАЛЕРИЯ БУКВАЛЬНО СНОСИТ ЛЮБУЮ ВРАЖЕСКУЮ ПЕХОТУ ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ КОПЕЙЩИКОВ. ГЛАВНОЕ – ХОРОШЕНЬКО РАЗОГНАТЬСЯ ПЕРЕД АТАКОЙ, ЧТОБ НЕ ЗАВЯЗНУТЬ В ТОЛПЕ ВРАГОВ.



ТАКАЯ ОБОРОНА ГОРАЗДО ЭФФЕКТИВНЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СТЕН И БАШЕН. ВРАГИ ПОДХОДЯТ НА УБОЙ В ПОРЯДКЕ ОБЩЕЙ ОЧЕРЕДИ.

GIMLI
Неплохой боец ближнего боя, но не более того. Достаточно живуч, чтобы драться без вашего постоянного присмотра.
Способности
(необходимый уровень)

- Axe Throw (1): герой швыряет во врага топор; повреждения небольшие.
- Leap (2): Гимли отбрасывает противников назад.
- Slayer (5): на некоторое время удваивает скорость и наносимый урон.

EOMER
Обычный здоровяк, неплохо дерется в ближнем бою и может быть отличным предводителем для кавалерии.
Способности
(необходимый уровень)

- Mount/Dismount (1): залезть на лошадь или спешиться.
- Leadership (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих героя войск.
- Spear Strike (6): пронзает одного врага огромным копьем; классная способность, но, увы, она слишком долго перезаряжается.

THEODEN
Почти что копия Eomer. Немного слабее его, зато знает пару полезных заклинаний.
Способности
(необходимый уровень)

- Mount/Dismount (1): залезть на лошадь или спешиться.
- Glorious Charge (4, только верхом): герой и окружающие его всадники получают 10% урона.
- Leadership (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у войск, окружающих всадников.
- King's favour (6): повышает опыт выбранного отряда.

EOWYN
Прирожденный убийца. В обличии обычного всадника может подкрасться к вражескому герою и убить его одним ударом.
Способности
(необходимый уровень)

- Mount/Dismount (1): залезть на лошадь или спешиться.
- Shield Maiden (5): бонус 55% к защите героя.
- Disguise (4): маскирует Eowyn под обычного всадника.
- Smite: убивает врага одним ударом; лучше не тратить попусту на слабых противников.

ГОНДОР

Тактика
Несмотря на внешнюю мощь, войска Гондора довольно слабы и ничем особым не выделяются – обычные пехотинцы, «дешевые» лучники (рейнджеры лучше стреляют, но слишком уязвимы), стандартная кавалерия. Но этот недостаток с лихвой компенсируется героями. Один только Гэндальф может уничтожить небольшую армию, нужно только обеспечить ему прикрытие. То есть устроить мясорубку побольше. А этому весьма способствуют гондорские требушеты. Причем выполняется сей маневр довольно необычным способом.
Создайте максимально возможную армию и выведите ее за город. На расстрел. Постарайтесь обстрелять свои войска из требушетов так, чтобы в каждом отряде осталось не больше двух бойцов. Теперь быстро начинайте строить новое войско. Со временем все сквады исцеляться, и вы получите поистине огромную армию. А уж количество легко компенсирует качество. Особенно если Гэндальф поблизости.

ГЕРОИ

GANDALF
Лучший герой в игре. Порой им даже можно играть в одиночку. Его заклинания уничтожают целые отряды и быстро перезаряжаются. Первым делом прокачивать нужно именно его.
Способности
(необходимый уровень)

- Wizard Blast (1): сбивает с ног несколько противников.



НЕ СТОИТ БРЕЗГОВАТЬ МАГИЕЙ. ПОЭТОМУ В КАЧЕСТВЕ ЦЕЛЕЙ ДЛЯ АТАКИ СТОИТ ВЫБИРАТЬ УВЕЛИЧИВАЮЩИЕ ЕЕ РЕГИОНЫ.

- Lightning Sword (2): поражает небольшую область молниями.
- Leadership (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих героя войск.
- Mount Shadowfax (5): герой оказывается верхом на коне.
- Light of Istari (5): «снайперская» магия; один мощный «выстрел» способен убить даже Назгула.
- Word of Power (10): наносит урон в 500 очков всем врагам на огромной территории; самая мощная магия в игре.

BOROMIR
Довольно бесполезный герой. Он погибает в середине основной кампании, поэтому разработчики не уделили ему должного внимания.
Способности
(необходимый уровень)

- Horn of Gondor (2): на некоторое время обездвиживает окружающих врагов.
- Leadership (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих героя войск.
- Captain of Gondor (7): герой увеличивает уровень получения опыта для небольшой группы юнитов.

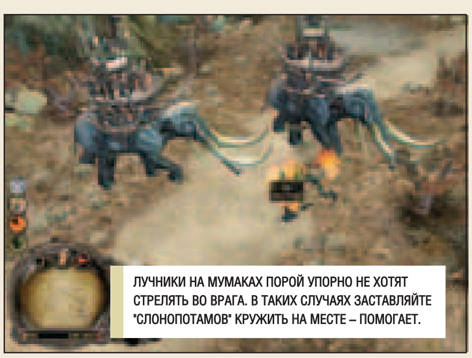
ХОББИТЫ (FRODO, SAM, MERRY, PIPPIN)

В мультиплеере все они относятся к разным расам, но бессмысленно описывать их по отдельности. Что можно сказать о героях, которых приходится постоянно защищать. В кампании они, конечно, привязаны к сюжету, но в мультиплеере выглядят как довесок.
Способности
(необходимый уровень)

- Throw rocks/use Sword (1): переключение ближней и дальней атаки.
- Elven cloaks: герои становятся невидимыми на небольшой срок, если стоят на одном месте.
- Phial of Galadriel (только Frodo): нагоняет на врагов ужас; после применения следует очень быстро убегать.

FARAMIR
Эдакий универсальный солдат. Может быть рыцарем или рейнджером. Особой силой он, конечно, не обладает. Зато может быть полезен, где угодно.
Способности
(необходимый уровень)

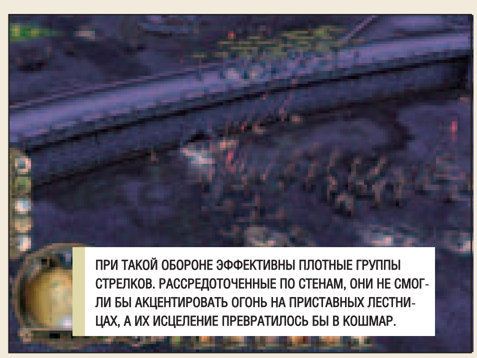
- Wounding Arrow (1, только для рейнджера): убивает врага одной стрелой; назгулы теряют 50% здоровья.
- Toggle Sword/Bow (1): переключение между мечом и луком.



ЛУЧНИКИ НА МУМАКАХ ПОРОЙ УПОРНО НЕ ХОТЯТ СТРЕЛЯТЬ ВО ВРАГА. В ТАКИХ СЛУЧАЯХ ЗАСТАВЛЯЙТЕ "СЛОНОПОТАМОВ" КРУЖИТЬ НА МЕСТЕ – ПОМОГАЕТ.



РЕЙНДЖЕРЫ – ДОВОЛЬНО СЛАБЫЕ БОЙЦЫ, НО НЕЗАМЕНИМЫ В ЗАСАДАХ. ОКАЗАВШИСЬ В ЛЕСУ, ОНИ СТАНОВЯТСЯ НЕВИДИМЫМИ.



ПРИ ТАКОЙ ОБОРОНЕ ЭФФЕКТИВНЫ ПЛОТНЫЕ ГРУППЫ СТРЕЛКОВ. РАССРЕДОТОЧЕННЫЕ ПО СТЕНАМ, ОНИ НЕ СМОГЛИ БЫ АКЦЕНТИРОВАТЬ ОГОНЬ НА ПРИСТАВНЫХ ЛЕСТНИЦАХ, А ИХ ИСЦЕЛЕНИЕ ПРЕВРАТИЛОСЬ БЫ В КОШМАР.



ЭВОЛЮЦИЯ НАЛИЦО. ЕЩЕ ЧЕРЕЗ ОДИН УРОВЕНЬ ТРОЛЛИ ПОЛУЧАТ БЕСЦЕННУЮ СПОСОБНОСТЬ К РЕГЕНЕРАЦИИ, А К ДЕСЯТОМУ УРОВНЮ ПРЕВРАТЯТСЯ В НАСТОЯЩИХ МОНСТРОВ.



- **Ranger/Knight** (4): переключение между режимами рыцаря и рейнджера.
- **Leadership** (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих всадников.
- **Captain of Gondor** (7): герой увеличивает уровень получения опыта для небольшой группы юнитов.

TREEBEARD

Появляется только в кампании за Добро и лишь один раз. Ничего особенного собой не представляет.

Способности (необходимый уровень)

- **Toggle melee/rock throwing**: выбор дистанционной или ближней атаки.
- **Grab chunks of buildings**: отрывает кусок от здания и кидает его во врага.

ISENGARD

Тактика

Играть за плохих всегда намного интереснее. Во-первых, потому что они... плохие. А во-вторых, на стороне зла нас ждет гораздо больше интересных тактических решений. Основные силы Сарумана (не считая, конечно, его самого) – Урук-хаи. Это дешевые, быстрые и достаточно сильные воины, которые не умеют набирать опыт. Но никакой альтернативы у нас нет – именно они должны быть наступательной силой и пушечным мясом. А позади них всегда должны идти баллисты. Эти неуклюжие на вид машины способны несколькими залпами уничтожать города, что уж и говорить об армиях.

Конечно, нам доступны еще тараны и приставные лестницы, но по сравнению с баллистами – это игрушки. Использовать их можно лишь для забавы. А изюминка Изенгарда – берсеркеры. Эти бойцы нарождаются не группами, а по одному, словно какие-нибудь гиганты. Их скорость и сила превосходит все ожидания, но главное их предназначение, как странно это ни звучит, – суицид. У темных городов нет стен, да и зачем они, если в обороне можно использовать мины. Да-да, самые настоящие. Как только враг подойдет к ним слишком близко, очередной берсеркер-Махмуд бросится на заряд с факелом и устроит большой бадабум. Впрочем, немного поднаторев в управлении силами Изенгарда, можно начать поджигать мины огненными стрелами или магией Сарумана.

ГЕРОИ

SARUMAN

Антипод Гэндальфа практически не уступает последнему в мощи. Использует атакующие заклинания и умеет подчинять врагов. Серьезный, в общем, дедушка.

Способности (необходимый уровень)

- **Wizard Blast** (1): отбрасывает противников назад.
- **Fireball** (2): герой бросает во врага огромный огненный шар.
- **Wormtongue** (4): подчиняет на полминуты вражеский отряд.
- **Evil Speech** (5): герой увеличивает уровень получения опыта для выбранного отряда.

LURTZ

Очень сильный герой, но вместе с тем и очень уязвимый. Отлично подходит для ликвидации вражеских героев, но нуждается в хорошем прикрытии.

Способности (необходимый уровень)

- **Toggle Sword/Bow** (1): переключение между мечом и луком.
- **Cripple** (1): приковывает вражеских героев к земле.
- **Berserk** (3): герой получает временный бонус к скорости и наносимому урону.
- **Leadership** (4): пассивная способность; повышает защиту, броню и уровень невосприимчивости к страху у окружающих героя войск.
- **Pillage** (6): пассивная способность; Lurtz получает деньги за убитых врагов.

MORDOR

Тактика

Выбор героев у Мордора более чем скромен. Но настолько мощных и разнообразных юнитов нет больше ни у кого. Основой вашей будущей армии должны стать «дрессированные» тролли. В начале игры у врагов еще нет сильных юнитов и огненных стрел – лучшего средства против любых животных. Поэтому один тролль способен долгое время терроризировать противников. Немного окрепнув, начинайте строить мумаков с прокачанными лучниками – это настоящие танки. Главное – уберечь их, равно как и всех остальных, от огненных стрел. В этом вам помогут солдаты Рун (Soldiers of the Rhun), обладающие полным иммунитетом к огню. Добавьте к этой армии пару катапульт и вы получите непобедимую орду. И уделяйте больше внимания троллям: каждый новый уровень делает их в разы сильнее.

NAZGULS / THE WITCH KINGS

Настоящие монстры. С самого начала имеют максимальный десятый уровень. Неуязвимы для доброй половины врагов, так как перемещаются по воздуху. Подобно троллю, одним ударом убивают десяток противников.

Способности (необходимый уровень)

- **Scream** (10): нагоняет страх на врагов (напуганные воины, как известно, намного уязвимее).
- **Leadership** (10): Witch King получает двухсотпроцентный бонус к наносимому урону. ■



ЭТОТ НЕБОЛЬШОЙ ОТРЯД СПОСОБЕН ОДОЛЕТЬ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБУЮ АРМИЮ. ГЛАВНОЕ НЕ ПОДПУСКАТЬ ЭНТОВ К ТРОЛЛЯМ И КОПЕЙЩИКАМ.



ЭФФЕКТИВНО СРАЖАТЬСЯ С ПРОКАЧАННЫМИ ЭЛЬФАМИ МОЖЕТ ТОЛЬКО КАВАЛЕРИЯ. ПОЭТОМУ МИНИМУМ ПОЛОВИНА ЛУЧНИКОВ ДОЛЖНА БЫТЬ ОБЪЕДИНЕНА С КОПЕЙЩИКАМИ.



ХОТЯ БЫ ОДИН СОЛДАТ НЕПРЕМЕННО ВЫЖИВЕТ И, ЧТО ИНТЕРЕСНО, БУДЕТ ПОДПРЫГИВАТЬ ОТ ВОСТОРГА.


BEST FM
100,5
та САМАЯ музыка
NEW!
включи
100,5fm
Свидетельство СМИ Эл № 77-6642 от 30 января 2004 г.

ЖЕЛЕЗО

test_lab (test_lab@gameland.ru)

НОВЫЙ ФЛАГМАН WESTERN DIGITAL

Объем жестких дисков превысил порог в триста гигабайт.

Известный производитель жестких дисков компания Western Digital представила свою топовую модель из серии Caviar, отличающуюся объемом в 320 Гбайт. Скорость вращения шпинделя составляет стандартные 7200 об/мин, а емкость кэш-памяти – 8 Мбайт. Новинка будет представлена как в варианте с интерфейсом IDE, так и в более современной Serial ATA версии. Помимо выдающегося объема стоит отметить инновационную технологию WhisperDrive, уменьшающую тепловыделение винчестера и, соответственно, продлевающую срок его жизни. К сожалению, пока нет никаких данных о розничной цене 320-гигабайтного гиганта от Western Digital, но, скорее всего, его появление на рынке как минимум ощутимо снизит стоимость моделей емкостью 200 и 250 Гбайт. ■



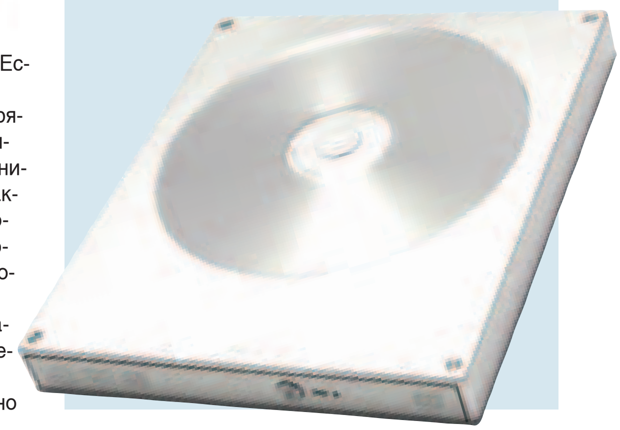
СЕМЕЙСТВО MEGA PLAYER РАСШИРЯЕТСЯ



Высокотехнологичный MP3-плеер выпустила компания MSI. Если первые представители серии MEGA PLAYER отличались разве что неординарным дизайном, то новинка MEGA 522 прямо-таки кишит различными полезными технологиями. Например, плеер оснащен двумя гнездами для подключения наушников, чтобы можно было слушать музыку вместе с другом. Также он обладает встроенным модулем Bluetooth для использования его в качестве hands-free устройства совместно с сотовым телефоном, имеющим поддержку «голубого зуба». Основой MEGA 522 является встроенная флэш-память, но слот стандарта SD Card позволит расширить пространство для записи музыки. Батарей хватает для беспрерывной работы плеера в течение 18 часов. Поставки новинки должны начаться уже в ближайшем месяце, так как MSI планирует значительно расширить свое присутствие на российском рынке. ■

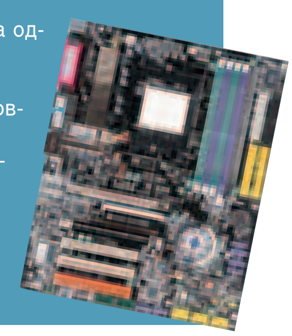
ТОНКИЙ И ВНЕШНИЙ

Пополнила свою серию внешних комбоприводов тайваньская компания ASUS. Ее новый привод SDRW-0804P-D поддерживает запись DVD±R дисков на 8 скоростях, а перезаписываемых DVD±RW – на 4X. Дружит устройство и с двухслойными болванками DVD+R9, с которыми готово работать на 2.4X. С постепенно устаревающими CD-R/CD-RW девайс сотрудничает на не слишком впечатляющих 24X. Впрочем, стоит отметить не только технические характеристики привода, но и его внешние данные: тонкий, стильный металлический корпус не только радует глаз, но и хорошо защищает устройство от воздействий внешней среды. ■



«ДВОЙНОЙ АЛМАЗ» – HI-END МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА ОТ MSI

Свой вариант материнской платы на топовом чипсете NVIDIA nForce 4 SLI представила одна из ведущих тайваньских компания MSI (Microstar Inc). Новинка под названием K8N Diamond (Алмаз) предназначена для использования совместно с процессорами AMD Athlon 64 форм-фактора Socket 939 и обладает двумя разъемами PCI Express для одновременной работы двух видеоплат NVIDIA с поддержкой технологии SLI, что ощутимо поднимает общую производительность системы. Плата оснащена встроенным контроллером беспроводных сетей стандарта i802.11b/g, а также адаптером для подключения жестких дисков следующего поколения Serial ATA II. Но наиболее интересным является интегрированный звуковой чипсет, представляющий собой полноценный 7.1-канальный Creative Sound Blaster Live!, возможностей которого хватит даже для работы акустической системы весьма высокого уровня. ■



CREATIVE БЬЕТ РЕКОРДЫ

в нелегкой борьбе с многочисленными конкурентами.

О достижении феноменального результата в продажах MP3-плееров заявила компания Creative. Несмотря на то что в прошедшем году ей пришлось столкнуться с жесткой конкуренцией со стороны малоизвестных тайваньских производителей, а также не менее крупных авторитетных компаний, за второй квартал 2004 года ею было продано 2 миллиона MP3-плееров. Особенной популярностью среди покупателей пользовались стильные модели Zen Micro, которые, можно сказать, отняли значительную часть рынка у бестселлера Apple iPod. В целом, прирост продаж Creative в этой отрасли составил более 45%. ■

«ГОЛУБОЙ ЗУБ» РАЗМЕРОМ С МОНЕТКУ

Российская компания NEODRIVE, занимающаяся поставками различных USB-устройств, представила новинку – Bluetooth-контроллер, поддерживающий спецификации версии 1.2. Вещица отличается минимальными размерами: по длине она лишь чуть больше пятирублевой монеты, а по ширине меньше полутора сантиметров. «Голубой зуб» от NEODRIVE поддерживает передачу данных на расстоянии до 100 м со скоростью до 1 Мбайт/с. Цена новинки неизвестна, но вряд ли она будет выше цен на аналогичные, более габаритные устройства.

К слову сказать, среди предлагаемых NEODRIVE девайсов есть такие неординарные гаджеты, как USB-пепельница с автоматической вытяжкой дыма, USB-аквариум и даже USB-подогревательница для чашки. ■





ПОЛУПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ СКАНЕР EPSON

Любителям пленочных фотоаппаратов, желающим переводить свои снимки на компьютер в максимальном качестве, или просто пользователям, которым требуется профессиональная оцифровка изображений, стоит обратить внимание на новинку от Epson: планшетный сканер Perfection 4990. Устройство не отличается сверхдоступной ценой, но за свои $550 вы станете обладателем сканера с оптическим разрешением до 4800x9600 dpi и максимальной оптической плотностью 4.0D. Помимо того, что новинка обладает выдающимися характеристиками, связанными с обработкой изображения, она еще и работает примерно на 40% быстрее предыдущих топовых моделей Epson. Поступить в розничную продажу она должна уже в самом ближайшем времени. ■



СЕРЕБРЯНАЯ МЕДАЛЬ ДЛЯ JETBALANCE

На прошедшем недавно в Москве конкурсе по качеству звучания «ММ-звук», курируемом Акустическим центром кафедры Радиовещания и электроакустики МТУСИ, Лигой автозвуковых соревнований (ЛАС) и лабораторией Flab, модель JB-362 от компании JetBalance, получила серебряную награду в категории hi-end 2.0 акустики, то есть, среди комплектов высокого класса, состоящих из двух колонок. Правда, JB-362 является новинкой и появится в продаже только в марте 2005 года. Отметилась также продукция JetBalance и в классе бюджетных 2.0 решений. Недорогая модель JB-341 также удостоилась серебряной награды, набрав 89 баллов из 100 возможных. ■

HDD-НОВИНКА ОТ MPIO



Очередным MP3-плеером намерена порадовать публику компания MPIO, чья продукция благодаря своей низкой цене и широкому модельному ряду стремительно набирает популярность в нашей стране. Новинка под названием HD300 основана на жестком диске емкостью 40 Гбайт и отличается компактными размерами – 60x104x20 мм (20-гигабайтная версия будет на 3 мм тоньше), а также непривычным для миниатюрного плеера тач-падом, наподобие тех, что используются в ноутбуках, с помощью которого и осуществляется управление проигрыванием музыки. В остальном это вполне обычный, но стильный и многофункциональный девайс, который уже очень скоро будет предложен российским пользователям по приемлемой цене. ■

НОВОЕ РЕШЕНИЕ СРЕДНЕГО КЛАССА ОТ GIGABYTE

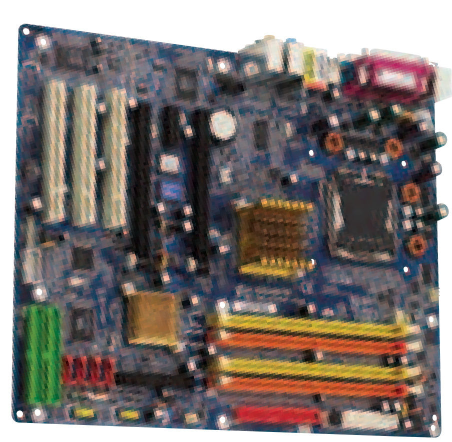
совершенно бесшумный X800!



Тайваньская компания Gigabyte представила новую серию видеоплат – TurboForce X800 GV-RX80256D. Поскольку она основывается на чипе ATI Radeon X800, то по производительности явно не дотянет до топовых решений семейства: X800 Pro, X800 XT и X800 XT PE. Как и большинство современных графических адаптеров, GV-RX80256D рассчитана на разъем 16x PCI-Express. Что касается технических характеристик, то тактовая частота процессора составляет 392 МГц, а GDDR3 памяти (256 Мбайт) – 700 МГц. Стоит отметить, что ширина шины данных лишь 256 Бит, что не позволит мощному чипу и памяти проявить себя в полной мере в требовательных играх. Главной же особенностью платы станет система охлаждения SilentPipe, в которой вообще не используются классические кулеры, что сводит производимый шум к нулю. А это немаловажно в современных многовентиляторных компьютерах. ■

УНИКАЛЬНАЯ ПЛАТА GIGABYTE

Другой интересной новинкой, анонсированной Gigabyte, стала материнская плата под названием GA-8I915P Dual Graphic. Она основана на современном и относительно недорогом системном чипсете i915, от Intel, предназначенным для работы с процессорами Pentium 4 и Celeron. Ее уникальность заключается в том, что она оснащена сразу двумя разъемами PCI-Express и допускает одновременную установку двух графических адаптеров из линейки NVIDIA GeForce 6, работающих в режиме SLI. До сих пор подобную конфигурацию допускали лишь платы на основе набора системной логики NVIDIA nForce 4 SLI, который, в свою очередь, ориентирован исключительно на процессоры AMD Athlon 64 под Socket 939. Что ж, подобное решение заслуживает аплодисментов: инженеры Gigabyte воплощают действительно технически сложные системы, вроде той же «двухголовой» видеокарты 3D1, о которой мы писали в прошлом номере, но эти модели не только имеют право на жизнь, но и весьма интересны для продвинутых геймеров, желающих построить мощную систему, но при этом не быть ограниченными в выборе платформы. ■



Заказ журнала в редакции

ВЫГОДА
Цена подписки на **20%** ниже, чем в розничной продаже!
Доставка за счет издателя
Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

ГАРАНТИЯ
Вы гарантированно получите все номера журнала
Единая цена по всей России

СЕРВИС
Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.
Заказ осуществляется заказной бандеролью
или с курьером

Бесплатный телефон по России 8-800-200-3-999 по всем вопросам по подписке

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + 2 CD



230р за месяц (2 номера) (экономия 60 рублей*)

1380р за 6 месяцев (12 номеров) (экономия 360 рублей*)

2484р за 12 месяцев (24 номера) (экономия 996 рублей*)

Стоимость заказа на журнал «Страна Игр» + DVD



250р за месяц (2 номера) (экономия 60 рублей*)

1500р за 6 месяцев (12 номеров) (экономия 360 рублей*)

2700р за 12 месяцев (24 номера) (экономия 1020 рублей*)

* экономия от средней розничной цены по Москве

Закажи журнал в редакции и сэкономь деньги

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку:

- ☐ на журнал «Страна Игр» + 2CD
- ☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________200_ г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

____

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом ____________ корпус ____________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ 200_ г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «________________»	
с ________ 200_ г. (месяц)	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Как оформить заказ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
   - по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru;
   - по факсу: 924-9694;
   - по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», Отдел подписки.

По всем вопросам по подписке можно звонить по бесплатному телефону 8-800-200-3-999.

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса в течении 3х дней после выхода журнала в продажу, для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Почтовая подписка

Вы также можете оформить почтовую подписку по каталогам подписных агентств во всех отделениях связи России. Для оформления подписки необходимо знать подписной индекс журнала или найти его в каталоге по названию.

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

16760 «Страна Игр» + 2CD
16762 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-21-31

86167 «Страна Игр» + 2CD
88767 «Страна Игр» + DVD



Тел.: (095) 974-11-11

Подписка для юридических лиц

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru

Регионы: ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.



Запущенный в отечественный кинопрокат мегабюджетный корейский блокбастер «Фантастические дни» собирал не больше пяти зрителей в зале за сеанс в среднем, но и это не помешало мультипликационному боевику оказаться одним из самых красивых фильмов, которые вы могли увидеть на большом экране в прошлом году.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Автор:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Под редакцией
Валерия «А. Купера» Корнеева
valkorn@gameland.ru

Банзай! Японская поп-культура глазами энтузиастов

■ Фантастические Дни (Wonderful Days) ■ Режиссер: Ким Мун-Сан ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★

КОРЕЙСКИЙ ЭПОС

Как известно, в качестве альтернативы историям о резвых выходах в космос и плодотворных братаниях с внеземными цивилизациями фантасты обычно предлагают потребителю нерадостные повествования про ядерные войны и про то, что будет с многострадальным человечеством по окончании оных. Известно также, что корейским мультипликаторам не свойственно работать кучно, тем примечательнее тот факт, что маленькие анимационные студии Южной Кореи объединились в творческом порыве для создания монументального эпоса на одну из самых расхожих тем – экологическая катастрофа и ее последствия. И вот, через без малого пять лет съемочная команда, состоящая из 300 художников, под чутким руководством режиссера Кима Мун-Сана, а также на деньги компании Samsung рассказала зрителю о будущем с его расчудесными, фантастическими днями.
Год 2142-ой, вопреки оптимистичес-



СВЕТЯЩИЕСЯ КУБЫ ВЫРАБАТЫВАЮТ ЭНЕРГИЮ ДЛЯ НУЖД ЭКОБАНА



МОТОЦИКЛЫ, В САМОМ ДЕЛЕ, СЛОВНО ПУЛИ - ПЛАВНЫЕ, ЛОВКИЕ, БЫСТРЫЕ.

РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ

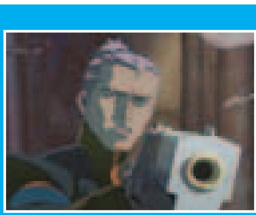
В нашей стране компания MC Entertainment выпускает «Фантастические дни» в формате двухдискового коллекционного издания. Помимо самого фильма с русской и корейской звуковыми дорожками 5.1 вы также сможете посмотреть рекламные ролики и трейлеры фильма, видеоклипы, арт-галерею и познавательные документальные короткометражки о создании картины. Коллекционное издание легко отличить по стильной металлизированной обложке.

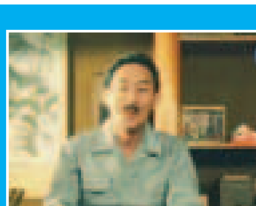


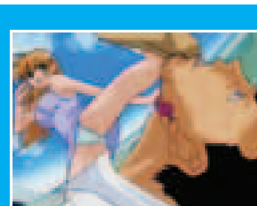


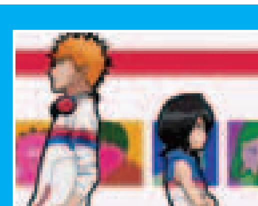
ПОГОНИ НА ВОЗДУШНЫХ МОТОЦИКЛАХ – РЕВЕРАНС В СТОРОНУ «АКИРЫ» КАЦУХИРО ОТОМО.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!









На DVD к этому номеру журнала вы найдете трейлер полнометражного фильма «Фантастические Дни»; видеоклип на композицию Madan группы TM Revolution; пародийный клип Can't Touch Her, смонтированный из сцен аниме Ikkitousen; вступительный ролик аниме Bleach.

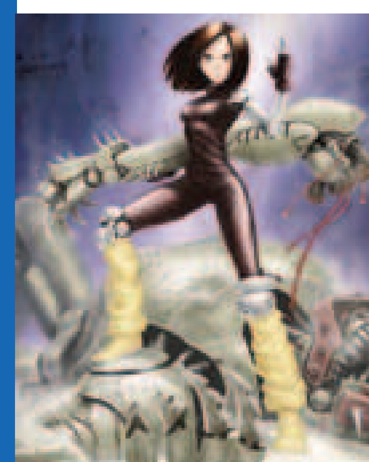
кому названию фильма, сер и безрадостен. Небо заволакивает громадье туч, под ними, сколь хватает глаз, грязь и копоть, в грязи и копоти – голодные оборванцы из того большинства, которому не посчастливилось попасть под купол обетованного города Экобан. «Ноев ковчег» для избранных, предусмотрительно выстроенный учеными, предугадавшими кризис, автономный колосс, сплошь стекло и техника, город берет энергию из самой окружающей среды посредством дальнейшего ее загрязнения. Поджигаете снаружи одно-другое нефтяное месторождение, увеличиваете выброс отходов в серый и дымный воздух, получаете больше грязи. Больше грязи – больше энергии в закрома Экобана. Тем хуже живется снаружи «аутсайдерам», вынужденным поселиться в заброшенном городке Марр близ Экобана. Ропот и революционные настроения оставленной за бортом лучшей жизни голытьбы против сытости и произвола городских технократов растут и крепнут. Один за другим вспыхивают бунты, и наконец находятся самые непримиримые, решающие покончить с прожорливым мегаполисом раз и навсегда. Они – люди дна, все больше авантюристы да контрабандисты, не гнушающиеся террористических методов воздействия на хозяев Экобана, только бы получить свое. Одним из вдохновителей у них Шуа, парень «сам по себе», бросающий вызов сильным мира сего и должный учинить сбой в системе доступа в город, прежде чем туда ворвутся бесправные и нищие – смещать страшно далеких от народа степенных заседающих мужей и прочих неплохо устроившихся. Герой-одиночка, подвергая риску свою шальную голову, проникает на территорию Экобана, где не вдруг, но оказывается, что у шустрого молодого человека есть и свои личные претензии к городу-полной чаше, некогда ни за что, ни про что вышвырнувшему его, ребенка, под сырой дождь без возможности вернуться обратно. В городе он тут же нос к носу сталкивается с подругой детства Джей, ныне офицером службы безопасности, той девочкой, с которой он делился мечтами о синем небе и ярком солнце, невиданных явлениях для сурового и зябкого мира. Узнав Шуа, девушка, недолго думая, пренебрегает служебными обязанностями и позволяет ему скрыться, с этой самой минуты принявшись разрываться между



...В ГОРОДЕ ОН НОС К НОСУ СТАЛКИВАЕТСЯ С ДЖЕЙ, НЫНЕ ОФИЦЕРОМ СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ, ТОЙ ДЕВОЧКОЙ, С КОТОРОЙ ОН ДЕЛИЛСЯ МЕЧТАМИ...

Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ Джеймс Кэмерон пролил свет на грядущий фильм по мотивам манги Юкито Кисиро Battle Angel Alita (оригинальное название – Gunnm). По словам режиссера, его работа станет одной из первых полностью цифровых картин в мире. Кэмерон предсказывает, что кинотеатры Америки и Европы в 2007 году начнут переходить на цифровые проекторы, и «им понадобится фильм, который убедил бы зрителей в превосходстве нового формата». Этим фильмом и станет «Алита». «Наше зрелище будет похоже на картинку в IMAX, с той лишь разницей, что проектору не нужно будет проматывать пленку. И, разумеется, вы будете смотреть фильм в очках», – добавляет мэтр.



▶ Square Enix собирается запустить нечто под названием Code Age. Нечто будет состоять из манги, первые главы которой появятся в февральском выпуске журнала Shonen Gangan, и как минимум одной видеоигры. Успех прошлого «мультимедийного нечто» компании, – Fullmetal Alchemist, – сейчас не знает границ. По этой вселенной создана манга, два сезона аниме, три видеоигры на PS2; готовится полнометражный фильм.

▶ Сетевая газета Internal Correspondence опубликовала материал, в котором назвала прорыв и облом года для американской аниме-индустрии. По мнению журналистов, самым значительным событием стал успех ночных показов (нацеленных на молодых людей старшего возраста) сериалов Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Wolf's Rain, .hack//SIGN и Fullmetal Alchemist. Отметим, что до сих пор наиболее успешными были аниме, показанные в дневное

Super ShortNews Turbo EX Edition



время для более юной аудитории. Обломом года команда сайта назвала полный провал старого аниме и сериалов «под классику» на американском телевидении.

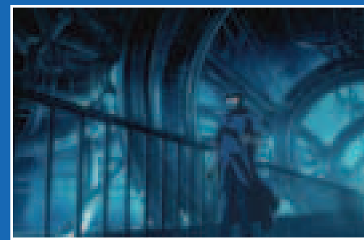
- В сетевом дневнике студии Gainax было объявлено, что культовый режиссер Хидеаки Анно (Neon Genesis Evangelion), снявший в прошлом году игровой полнометражный фильм Cutey Honey, начал работу над таинственным новым проектом. О подробностях – пока ни слова.

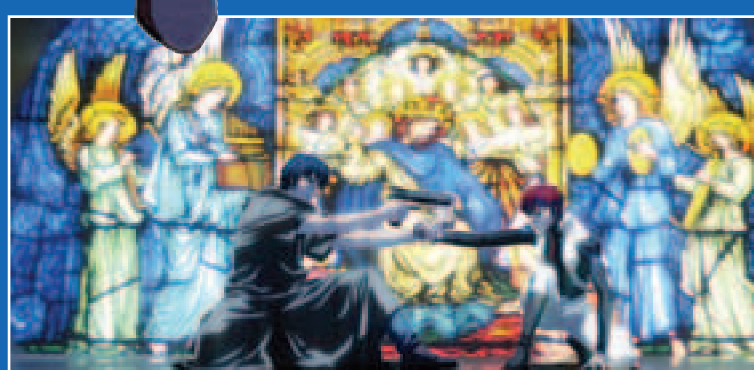
- И о новинках. Студия Madhouse на пару с небезызвестной Konami снимает детский сериал Otogi-jushi Akazukin, более всего похожий на результат скрещивания Digimon и .hack (пример дизайна персонажей вы видите чуть ниже). Студия Gonzo (авторы «Изгнанника») объявили о начале планирования сериала Solty, с виду напоминающего Mahoromatic (дизайнер – Кэнъити Сонода, известный по Gunsmith Cats и Bubblegum Crisis), а долгожданный полнометражный фильм Kino no Tabi появится на экранах в середине февраля.

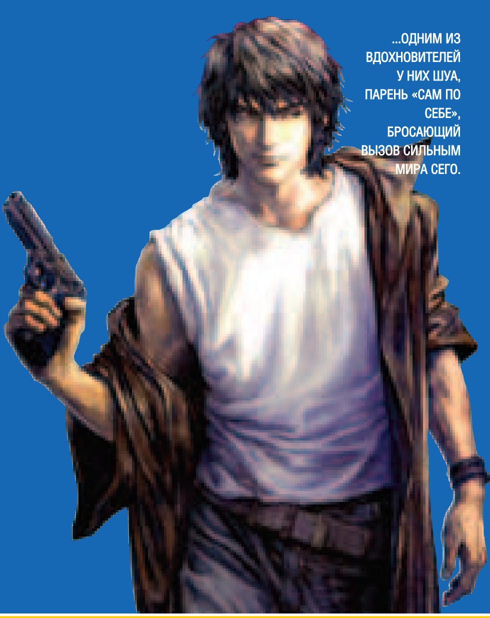




ЗА НЕЙ ТЕНЬЮ СЛЕДУЕТ ГЛАВА СЛУЖБЫ БЕЗОПАСНОСТИ В РОЛИ КЛАССИЧЕСКОГО ЗЛОДЕЯ, ВЛЮБЛЕННЫЙ В ДЕВУШКУ, И, КОНЕЧНО, ОН НЕ ОТДАСТ ЕЕ ПРОСТО ТАК...







...ОДНИМ ИЗ ВДОХНОВИТЕЛЕЙ У НИХ ШУА, ПАРЕНЬ «САМ ПО СЕБЕ», БРОСАЮЩИЙ ВЫЗОВ СИЛЬНЫМ МИРА СЕГО.

долгом и вспыхнувшими чувствами. За нею же тенью следует глава службы безопасности в роли классического злодея, влюбленный в девушку, и, конечно, он не отдаст ее просто так, за здорово живешь вновь объявившемуся сопернику, и. социальные и политические переживания грандиозной истории без любовных не обойдутся.

В целом старательные и дотошные корейские аниматоры, совместив в фильме все самые лучшие достижения анимации последних лет, удивят массой бойких спецэффектов. Визуальная часть будет довлеть – комбинирование классической двухмерной анимации с отличной компьютерной графикой и тщательными, мастерски выполненными киносъемками архитектурных мини-макетов сделает фильм выглядящим настолько масштабным, что прочее спорное становится уже не столь существенным. Сочетание дивных фонов и грандиозных планов с простецкой, плоской отрисовкой персонажей может как оттолкнуть, так и подействовать на зрителя гипнотически завораживающе. Мотоциклы-пули, беззвучно покрывающие милю за милей, летательные аппараты, рассекающие воздух, и настоящее ощущение скорости, бесконечное низкое, давящее небо и мерный дождь, нагоняющие неизбывную тоску, – все это вполне позволяет не обращать внимания на скупость эмоций в мимике персонажей и радует даже в отсутствие особой оригинальности сюжета. С последним, надо сказать, вышло не особенно удачно, но навскидку заметно, что создатели фильма старались угодить всем – будет и экшн с погонями и стреляными гильзами, и проникновенная романтика, и чего только не – весь стандартный набор того, что может понравиться притязательному зрителю. Но не исключено же, оставит по себе послевкусие только что просмотренного индийского фильма, настолько непредсказуемо типично станет развиваться сюжет. И хотя никто из героев не запоет, но меланхолический саундтрек в лучших традициях «Ветра перемен» глубокоуважаемых стариков Scorpions, настроит на нужный лад и вселит надежду. Если же вы из тех, кто все пропустил и не успел увидеть «Фантастических дней» на больших экранах, просмотр фильма в более скромном формате все равно не должен оставить вас равнодушным. Потому что закончится все в самом деле хорошо, и все будут жить долго и счастливо, и дни у них там пойдут только самые чудесные. Чего и нам с вами желаю. ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает коллекционное двухдисковое издание «Фантастических дней». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 марта.

Вопрос:

Каким было рабочее название «Фантастических дней»?

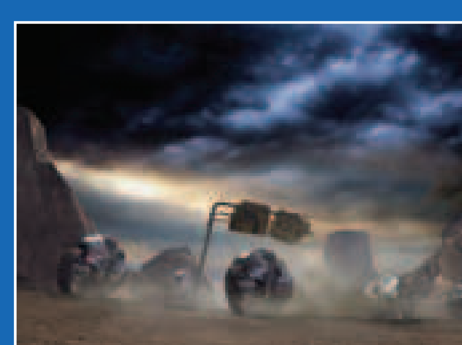
1. «Солнце золотое»
2. «Небо голубое»
3. «Трава зеленая»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме Gungrave получает Данила Веретенников из Москвы. Одноименный игровой сериал в самом деле состоит из двух частей, Gungrave и Gungrave: Overdose.

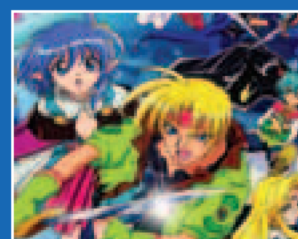


Star Ocean EX: The Inception

■ **Режиссер:** Хироси Ватанабе, 2001 ■ **Наш рейтинг:** ★★



Star Ocean EX вовсе не создан по мотивам прошлогодней Star Ocean: Till the End of Time. Инспирировала это аниме вторая итерация сериала, Star Ocean: The Second Story. Появление сиквела игры подогрело ажиотаж и вот он, запоздавший диск. Сюжет аниме придерживается рассказанной в игре истории: Клод Кенни, сын командующего космическим фрегатом, мистическим образом оказывается на отсталой планете, где правят клинки и волшебство, а бластер считается божественным артефактом. Событийная линия сериала не завершена – чтобы узнать, чем заканчивается приключение, придется мучить игру. Star Ocean EX страдает от всех хворей вторичного аниме: топорной анимации, безликой озвучки, затянутого повествования и посредственного дизайна персонажей. Право, лучше ограничиться одной видеоигрой.



Samurai Champloo Volume 1

■ **Режиссер:** Синъитиро Ватанабе, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★



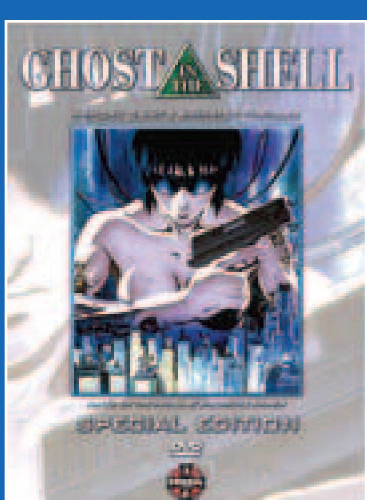
Samurai Champloo – яркое, тонкое, стильное и небанальное открытие прошлого аниме-сезона. Синъитиро Ватанабе, автор блестящего Cowboy Bebop, пошел глумиться над аниме по второй производной, пародируя пародии и подшучивая над инсайдерскими шутками. При этом «Самурайский винегрет» (так переводится название сериала) остается в рамках жанра – безумно красивой исторической драмы о двух ронинах: задиристом Мугене и задумчивом Дзине, обещавших девушке по имени Фуу отыскать «самурая, пахнущего подсолнухами». Несмотря на то, что диск с первыми сериями уже появился в свободной продаже, телевизионный показ Samurai Champloo не завершен даже в Японии. Первые семнадцать серий были показаны на Fuji TV, а с января показ начался заново – на спутниковом канале BS-I. Мы любим винегрет, и мы не наелись.



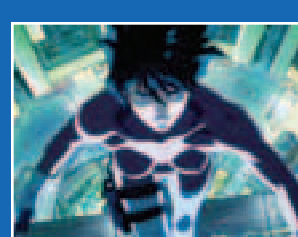
Ghost in the Shell (Special Edition)

■ **Режиссер:** Мамору Осии, 1995 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★





В начале страницы мы рассказали о Star Ocean EX, издание которого удачно совпало с выходом одноименной игры, имеющей к аниме лишь косвенное отношение. Так же Manga Entertainment, американский издатель Ghost in the Shell, использует в своих интересах успех Ghost in the Shell: Innocence (см. мини-обзор в прошлом номере). Старый Ghost in the Shell, спору нет, хорош во всех отношениях, но качество этого DVD-релиза оставляет желать лучшего. В комплекте всего один стоящий бонус – рассказ о создании фильма (он же был опубликован девять лет назад в составе первого издания Ghost in the Shell), картинка слишком замылена. И только английская и японская звуковые дорожки в форматах 6.1 DTS-ES Surround и 5.1 Dolby Digital-EX Surround оправдывают приобретение диска.



ИТОГИ ЛИТЕРАТУРНОГО КОНКУРСА «СУНДУК КНИГ»



Литературные эксперименты наших читателей заменили Врену на несколько дней сайт http:/www.lib.ru. Участвовать в конкурсе вызвались немногие, но среди представленных работ нашлось немало вполне достойных победы.

Максим Фаткин из Оренбурга сочинил сюжет для 3D action/RPG, поместив действие игры на Дикий Запад. История носит название «Тайна черного самородка» и рассказывает о том, как загадочная находка превратила добропорядочного семьянина в безумного убийцу. Лишь его сын спустя много лет сможет остановить распространение сил зла – им и должен управлять геймер.

Тема Зла и Тьмы, судя по всему, очень волнует наших читателей. Быть может, это влияние романов Ника Перумова? Процитируем материал Владислава Баженова из Тамбова. «Герой должен выполнять миссии, которые встречаются на пути Истинного Темного. Это грабежи, убийства, унижения. Герой должен творить беззаконие, которое существует в реальной жизни. Этот сюжет игры скорее подобен наброску фантастической книги, чем прямолинейным сценариям современных экшнов. Игра не похожа ни на что. Это своеобразный мир, построенный на материальных ценностях человека и подлом предательстве. Будет ли Тьма жить? И что такое Тьма? Эти вопросы будут мучить геймера на протяжении всего процесса игры».

Алексей Мелко решил сочинить историю для платформера. В нем герой должен продолжить дело своего отца-изобретателя и запустить сконструированную им машину. Она должна изменить ось вращения планеты, что в результате спасет человечество от страшной катастрофы. Загвоздка в том, что для этого необходимо сначала найти три ключа, а все они хранятся раздельно – в трех самых могущественных организациях – и никто отдавать их новоявленному мессии не собирается.

Отличный мир для MMORPG – или же просто игры с большой свободой действий вроде GTA или Fallout – придумал Dr. Fayst. «Погрузив главного героя в сон, игрок попадает в новый мир – Мир Снов. Это не разрозненные сны миллиардов человек. Это один огромный город – Дримтаун. Неизвестно, кто и когда его основал, но именно в нем живут те самые миллиарды, населяющую нашу планету. К слову сказать, в дневные часы по московскому времени в Дримтауне веселятся американцы с соседями, и, соответственно ночью у нас, редкий американец сунется в город.» Интрига в том, что помимо обычных людей, видящих, попадающих в Дримтаун неосознанно, существуют и осознанные сновидцы, которые умеют контролировать свои действия в этом мире, запоминающие всю полученную информацию. А она, информация эта, вся настоящая! Так, подсмотрев в Дримтауне номер чужой кредитки, можно использовать его в реальном мире... Естественно, между различными группами сновидцев есть противоречия, выливающиеся в вооруженные столкновения. Геймеру предлагается самостоятельно выбирать, с кем ему дружить, а с кем – враждовать...

И, наконец, Николай Тимашков из Брянской области (14 лет), решил попытать счастья в качестве сценариста RTS. Свою работу он прислал, правда, не в электронном виде, а обычным письмом – две тетрадки текста. В сюжете игры причудливым образом смешались идеи Command & Conquer: Generals и фантастических боевиков о пришельцах. Автор не просто сочинил предысторию конфликта, но и придумал эмблемы для каждой из сторон конфликта, нарисовал портреты основных героев и иконки для юнитов.

Были и другие, не менее интересные работы из самых разных уголков России, но, увы, обо всех на страницах «СИ» мы рассказать не можем. Огромное спасибо за проявленную активность. Глядишь, через несколько лет кто-то из вас и впрямь сможет стать сценаристом настоящей игры.

ИТОГИ КОНКУРСА ТАКОВЫ:

- Первые два места делят Николай Тимашков и Dr. Fayst (и получают по 25% книг из нашего сундука каждый).
- Следующие три – Максим Фаткин, Владислав Баженов и Алексей Мелко (15%).
- Оставшиеся 5% себе заберет Врен, как самый активный читатель сюжетов игр.

В сундуке находится всего около 50-100 разных книг (если честно, сами никак не можем сосчитать), можете сами прикинуть, сколько достанется каждому из победителей.

Блэйд: Троица
Blade: Trinity

Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



10 ФЕВРАЛЯ РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

■ РЕЖИССЕР:	Дэвид С. Гойер
■ ЖАНР:	экшн/триллер/хоррор

■ В РОЛЯХ:
Уэсли Снайпс, Джессика Бил, Райан Рейнольдс, Доминик Пурселл, Крис Кристофферссон

Как редкая птица долетает до середины Днепра, так не каждому фильму светит интересное продолжение. А уж третья часть и вовсе становится средством для выкачивания денег из зрителей.



И снова вампиры строят козни. Ударить они собрались, ни много ни мало, по всему человечеству разом. Воскресив древнего прародителя, упыри собираются усовершенствовать свой организм и приобрести невероятные способности, например, неуязвимость к дневному свету. А затем атаковать людей с новыми силами.
Блэйд не собирается сложа руки взирать на этот беспредел и усердно продолжает уменьшать поголовье нечисти. Однако грозным вампироборцем всерьез заинтересовалось ФБР, в ряды которого затесалось немало кровососов, и Блэйд вскоре попадает в лапы «федералов». Теперь на арену боевых действий выходят «Ночные охотники» – небольшая группа, сплоченная общей ненавистью к вампирам. Вызволив Блэйда из заточения, они объединяют свои силы для борьбы с окрепшим Злом...
Зная, что премьера третьего «Блэйда» уже давно записана красным в ваши органайзеры и ремайндеры, тем не менее попробую предостеречь от некоторых иллюзий. Уэсли Снайпс никуда не делся. Правда, он настолько вжился в роль, что стал похож на бездушного болвана. Что касается остального, нельзя сказать, что Гойер, одним махом превратившись из сценариста двух предыдущих серий в режиссера третьей, все испортил. Хотя и лучше не стало. Результат можно охарактеризовать одним словом: никакой. Например, несмотря на то что в фильм были введены целых два новых ключевых персонажа, Эбигейл Уистлер (Бил) и Ганнибал Кинг (Рейнолдс), действия, отнюдь, не прибавилось. А более-менее успешные попытки Джессики Бил привнести женственности в суровую мужскую компанию сводит на нет генитальный юмор Рейнолдса. Кстати, этого парня становится «чересчур много» уже к середине фильма.
Еще одно недоразумение, сильно умаляющее достоинства фильма, – восставший из гробницы прародитель всея вампиров Дрейк (читай – Дракула). Призванный извести полцивилизации, он проводит досуг в бесцельных блужданиях по улицам и наполнении желудка свежей кровью. Ну а кульминационная схватка Дрейка и Блэйда превращается из возможного апокалипсического противостояния в обычное швыряние друг друга о стены (привет от «Женщины-кошки»).
Наш вердикт: о потраченных деньгах вы, может, и не пожалеете, но и ничего нового не увидите. Все-таки из талантливых сценаристов не всегда выходят толковые режиссеры. ■

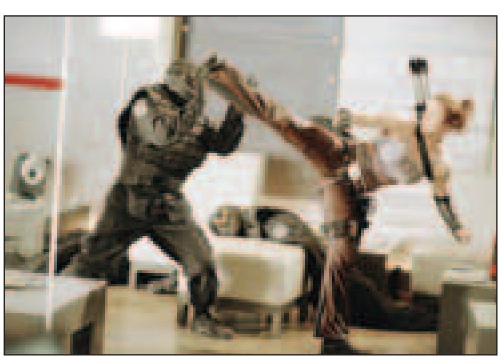
КИНОФАКТЫ

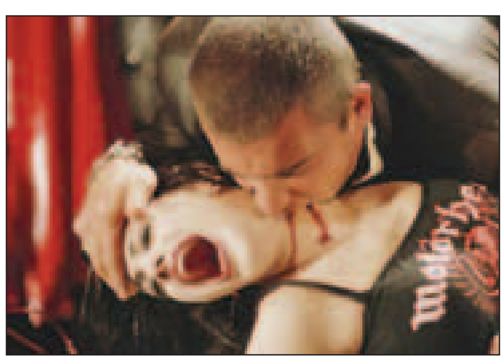
Отказник Дель Торо
Режиссер «Блэйд 2» (2002) Гильермо Дель Торо променял участие в постановке третьей части на работу в «Хеллбое» (2004). Ничего не поделаешь, об экранизации «Адского паренька» Дель Торо мечтал с середины 90-х.

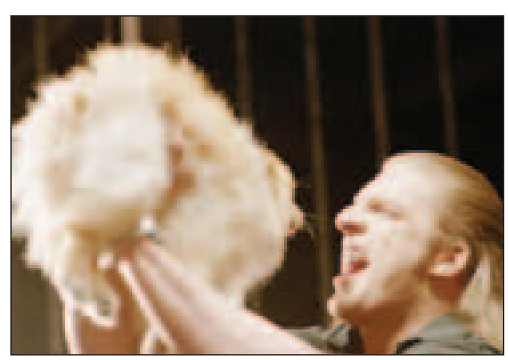
Страшно, аж жуть
Со времен событий, описанных во втором «Блэйде», прошло немало лет. Теперь на земле правят бал вампиры. А единственная надежда порабощенного человечества – Блэйд... Ранняя сценарная концепция «Блэйда 3» выглядела приблизительно так. Однако руководство компании отклонило этот гойеровский вариант, сославшись на его чрезмерную мрачность.

10 кило мяса
Роль Ганнибала Кинга потребовала от Райана Рейнолдса, кроме тщательного изучения сценария, не менее упорного набора мышечной массы. К началу съемок мускулатура весельчака и балагура Кинга увеличилась на 10 килограмм.

Меткая Джессика
Неизвестно, пострадали ли на съемочной площадке люди или животные, но вот одной из кинокамер стоимостью в $300 тыс. пришлось очень нелегко: метким выстрелом из лука Джессика «Эбигейл» Бил мгновенно вывела дорогостоящее оборудование из строя.







20 ЯНВАРЯ
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Дом летающих кинжалов
House of Flying Daggers

■ РЕЖИССЕР: Чжан Имоу
■ ЖАНР: экшн/драма
■ В РОЛЯХ: Такеши Канеширо, Энди Лау, Чжан Цзы И

Казалось, что к успеху «Героя» добавить уже нечего. И все же Имоу избежал самоповтора и создал шедевр редкостной красоты.





Средневековый Китай. Конец династии Тань. Государство раздирают междоусобицы. Два правительственных эмиссара Джин (Канеширо) и Лео (Лау) пытаются выйти на след тайной организации «Дом летающих кинжалов», объединяющей мятежников. Одна из подозреваемых – слепая танцовщица Мэй (Чжан). Джин и Лео разыгрывают перед девушкой целое представление: сначала сажают в тюрьму, а потом дают сбежать, причем ее «спасителем» становится... Джин. Мэй и Джин отправляются в долгое путешествие, полное опасных приключений...

Взяв за основу «кирпичики», уже использованные в предыдущей работе, – впечатляющие фоновые пейзажи, виртуозную боевую хореографию и насыщенную, яркую палитру – Чжан, тем не менее, выстроил здание совершенно иной архитектуры и красоты. Отказавшись от модных нынче хронологических скачков взад-вперед, режиссер «Дома» прибегнул к обычному линейному сюжету с хорошо выверенным ритмом. А благодаря тщательной проработке каждого кадра фильм дарует зрителям подлинное визуальное пиршество, наслаждаясь которым, вспоминаешь произведения лучших художников-живописцев. ■

КИНОФАКТЫ

Трудности перевода
Буквальный перевод названия ленты (Shi mian mai fu) на русский язык звучит как «Атака с десяти сторон».

Вечная память
Согласно первоначальному сценарию, в фильме должна была принять участие Анита Муи. Однако, «азиатская Мадонна» 30 декабря 2003 года скончалась от рака. Чжан Имоу решил не искать замену Аните и переписал сценарий. В память о певице и кинозвезде было решено оставить ее фамилию в титрах фильма.

Ария из оперы
Для исполнения основной музыкальной темы была приглашена всемирно известная оперная дива Кэтлин Бэттл.

Срубить «Оскара»
«Дом» официально представлен Китаем на премию «Оскар» в категории «Лучший иностранный фильм».

Несбывшиеся мечты
По первому замыслу (конец 1990-х), Чжан Имоу хотел сюжетно связать «Дом летающих кинжалов» с «Героем».

10 ФЕВРАЛЯ
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Новая полицейская история
New Police Story

■ РЕЖИССЕР: Бенни Чан
■ ЖАНР: экшн/драма
■ В РОЛЯХ: Джеки Чан, Николас Цзе, Чарли Янг, Шарлин Чо

Похоже, тем, кто не верил, что у Джеки Чана еще остались шары в шароварах, придется оставить сомнения.

Инспектор Винг (Чан) – один из самых успешных полицейских Гонконга. Но даже он не в силах противостоять пятерке молодых подонков, удерживающих в страхе весь город. Отряд, которым руководит Винг, попадает в засаду, устроенную безжалостными головорезами. После хладнокровной расправы выживает только инспектор. Не выдержав подобного удара, он уходит в глубокий запой. К нормальной жизни Винга возвращает полицейский-новичок. Он же заставляет инспектора задуматься о мести...

Разменяв полтинник, Джеки Чан – бог отечественных видеосалонов середины 1980-х – начал сниматься в более спокойных (и прибыльных) кинофильмах. А тут, словно спохватившись и вспомнив золотые деньки, ошарашил задремавшего было зрителя своей новой ролью. В «Полицейской истории» Джеки чувствует себя как рыба в воде: с легкостью выполняет финты, доступные не каждому гимнасту, и задает жару наступающей на пятки молодежи. Можно ли считать «Новую историю» лебединой песней легендарного кинокунфуиста, пока сказать трудно: царящий в фильме накал страстей заставляет не только ностальгически вспоминать лучшие годы Чана, но и надеяться на продолжение шоу. ■





КИНОФАКТЫ

Другая опера
Несмотря на название, этот фильм никак не связан с предыдущими четырьмя сериями «Полицейской истории». Вообще, каждая часть этой киноэпопеи имеет несколько официальных названий. В результате даже поклонники Чана постоянно путаются в подсчетах общего количества эпизодов.

Отважный смельчак Джеки
Во время съемок взрыва полицейского автомобиля каркас горящей машины «посунулся» в направлении съемочной группы. Побросав всю аппаратуру, персонал ринулся кто куда. И тогда, невзирая на опасность, за камеру стал сам Джеки Чан – зрелищная сцена была спасена.

Вечно молодой
Премьера первой «Полицейской истории» состоялась в далеком 1985 году. Прошло два десятилетия, а Джеки продолжает крутиться волчком – чем не феномен?

В этой рубрике мы публикуем анонсы проектов издательства «Эксмо». Они не являются рецензиями на прочитанные книги.

Ведущий рубрики: Константин «Wren» Говорун



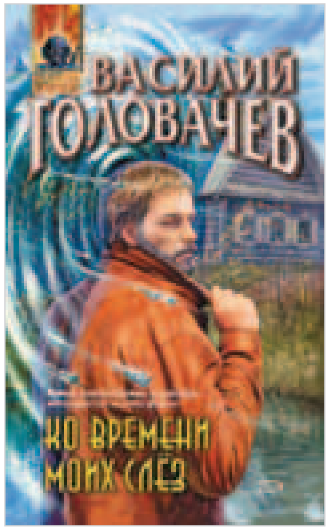
Владислав Крапивин

«Дырчатая луна»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Это первая книга из цикла, повествующего о жизни Безлюдных Пространств. Впрочем, Пространства эти вовсе не безлюдны. Но они впускают лишь тех, кто не желает человеку зла...
Эти места скрывают немало тайн и очень подходят для приключений. Но порой приключения становятся страшными и угрожающими жизни героев...

Владислав Крапивин – автор более полутора сотен книг, изданных на 30 языках, более сорока повестей и циклов рассказов, в том числе создатель романов «Острова и капитаны», «Журавленок и молнии», «Мальчик со шпагой», «Голубятня на желтой поляне», «Портфель капитана Румба», «Кораблики», «Бабушкин внук и его братья», «Синий город на Садовой». Его произведения опубликованы в России, странах СНГ, Болгарии, Венгрии, Германии, Италии, Польше, Румынии, США, Чехословакии, Японии. Часть произведений автора была экранизирована. Фильм «Колыбельная для брата» по сценарию писателя был удостоен нескольких наград. В. П. Крапивин – лауреат премии Ленинского комсомола, «Аэлиты» (литературная премия Союза писателей России и журнала «Уральский следопыт»), ряда специальных издательских премий, награжден орденами Трудового красного знамени и Дружбы народов, медалями. Почетный гражданин города Екатеринбурга. Владислав Крапивин считается детским писателем, но на самом деле он автор для всех возрастов. Его произведения, полные неподдельной романтики и «обыденных чудес», позволяют взрослым читателям хотя бы на время вернуться в детство... ■



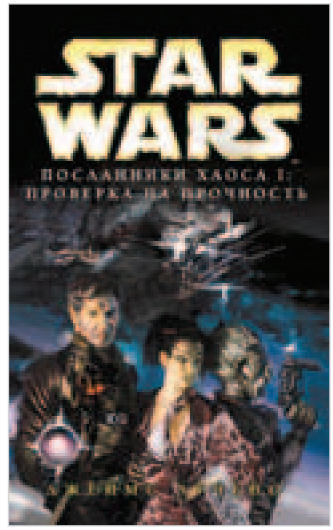
Василий Головачев

«Ко времени моих слез»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** декабрь 2004 года

Не на Земле и даже не в пределах нашей Вселенной идет война. Сам того не ведая, ей не дает завершиться Арсений Васильевич Гольцов – человек, наделенный уникальным даром и поставленный на должность экзора, оператора реальности. Однажды он догадывается об истинном назначении своей деятельности и отказывается «работать». Это вызывает ответные, весьма жесткие меры со стороны «хозяев», могущественной системы, контролирующей властные структуры и органы правопорядка. Перед Гольцовым встает проблема выбора: сдаться и сохранить жизнь себе и своим близким или подвергнуть всех смертельной опасности, поверить новым друзьям и попытаться спасти Землю и людей от уготованной им страшной участи.

Василий Головачев – известный российский писатель-фантаст. Им написано более тридцати романов («Смерш-2», «Перехватчик», «Реликт», «Бич времен», «Черный человек», «Посланник» и другие). В. Головачев – лауреат премий «Золотой змей», «Золотой шлем» фонда «Третье тысячелетие», «Звездный мост» и др. В 2003 году на «Росконе» В. Головачеву была присуждена премия «Фантаст года». Роман «Ко времени моих слез» – значительная веха в творчестве автора. Это в полной мере новый роман с новыми героями. Книга важная, неожиданная, созданная на стыке жанров. В ней гармонично переплетаются главные достоинства фантастики и фэнтези. Есть даже элементы автобиографического романа и современной прозы, но не в ущерб традиционной энергетике и динамичности. ■



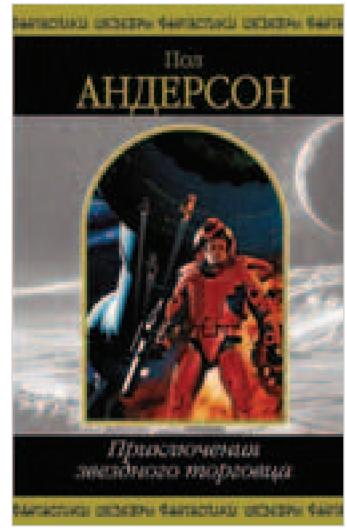
Джеймс Лучено

«Посланники Хаоса 1. Проверка на прочность»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Более двадцати лет минуло с тех пор, как Альянс победил при Эндоре. Галактика переживает нашествие жестокой расы йуужань-вонгов. Новая Республика потеряла систему Итор. Захватчики вторгаются в новые миры. Планеты наводняются нескончаемыми потоками беженцев, а сенат Новой Республики не знает, что с ними делать. Новое командование йууржань-вонгов планирует внедрить своего агента в ряды джедаев, чтобы сломить последнюю преграду на пути к галактическому господству.
А один из самых прославленных героев Новой Республики, Хэн Соло, скорбящий о погибшем друге и напарнике, стоит на пороге серьезных испытаний. Многое придется ему переосмыслить в своем прошлом и испытать в настоящем, столкнувшись с организацией, цель которой – помощь захватчикам в их священном походе. Но сумеет ли Хэн справиться со своим горем по погибшему Чубакке и не поддаться соблазнам Темной стороны, способной сломить волю не только обычного человека, но и джедая?

«Звездные войны» – самая известная научно-фантастическая сага, насчитывающая около сотни книг, по которым снято несколько фильмов и выпущены компьютерные игры. Только на русском языке опубликовано около сорока книг о «Звездных войнах». И это не предел!
В нынешнем году в мировой прокат выходит новый фильм – «Звездные войны. Эпизод 3». Дата мировой премьеры – май 2005 года, а это уже совсем скоро. ■



Пол Андерсон

«Приключения звездного торговца»

- **ЖАНР:** фантастика
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2005 года

Вас ждет череда невероятных приключений в глубинах Галактики. Благородные авантюристы космоса, члены всегалактического братства торговцев, рискуя жизнью, открывают новые звезды и планеты. Они, конечно, не упустят своей выгоды, но в первую очередь ими движет дух первопроходцев, ощущение опасности, радость победы. И именно им выпадает столкнуться с иной, враждебной человеку цивилизацией.
Пол Андерсон, один из столпов космической фантастики, создал поистине грандиозную сагу о звездных торговцах будущего.

Имя Пола Андерсона стоит в первом ряду американских писателей, работающих в жанре научной фантастики.
Среди наиболее известных произведений Андерсона – романы «Три сердца и три льва», «Крестоносцы космоса», «Танцовщица из Атлантиды», «Миллионолетний челн», пенталогия «Звездные нивы». Русскому читателю хорошо известен цикл «Патруль времени».
За полвека творческой деятельности Пол Андерсон семь раз становился лауреатом премии «Хьюго» и трижды – «Небьюла». Помимо этого, удостаивался награды «Гэндальф» и премии издательства «Макмиллан» за лучший детективный роман года. Кроме научной фантастики, Андерсон пробовал свои силы в таких литературных жанрах, как детективный и авантюрный романы, историческая хроника, фэнтези, произведения для детей – и, как правило, небезуспешно. ■

Победители MTV RMA'04:

RMA.04
МУЗЫКАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ MTV РОССИЯ

ЛУЧШЕЕ ВИДЕО
(профессиональная премия)

«Все, что касается» (Звери)
Награда была вручена режиссеру видео Александру Войтинскому

ЛУЧШАЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНИЦА
«Часики» (Валерия)

ЛУЧШИЙ ИСПОЛНИТЕЛЬ
«Весна» (Дельфин)

ЛУЧШАЯ ГРУППА
«Все, что касается» (Звери)

ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ
«Прасковья» (Уматурман)

ЛУЧШАЯ ПЕСНЯ
«Притяженья больше нет»
(ВИА ГРА / Валерий Меладзе)

ЛУЧШИЙ ЗАРУБЕЖНЫЙ АРТИСТ
In the Shadows (The Rasmus)

ЛУЧШИЙ ПОП-ПРОЕКТ
Freeway (Smash!!)

ЛУЧШИЙ РОК-ПРОЕКТ
«Я свободен» (Кипелов)

ЛУЧШИЙ ХИП-ХОП / РЭП ПРОЕКТ
«Ревность» (Каста)

ЛУЧШИЙ ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ
«Меткая лошадка»
(Найк Борзов / Гости из будущего / DJ Грув)

ЛУЧШИЙ АРТИСТ
«Все, что касается» (Звери)



6 октября 2004г. в Государственном Кремлевском дворце прошла Первая церемония вручения музыкальных наград MTV в России [illegible] Music Awards. Номинантов MTV RMA'04 отобрал Экспертный Совет MTV, в состав которого вошли представители ведущих звукозаписывающих компаний, продюсеры, промоутеры и музыкальные журналисты. А в ночь с 1 на 2 сентября стартовал [illegible] марафон зрительского голосования. На церемонии в Кремле были подведены его итоги и названы победители [illegible] номинациях, которым был вручен приз MTV RMA - стилизованная матрешка.
На сцене MTV RMA выступили Дельфин, [illegible], Ленинград, [illegible], Звери, Корни, The Rasmus, [illegible], а также Земфира & Queen.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПИСЬМО НОМЕРА



ОЛЕГ **KRAKSA@RAMBLER.RU**

Привет вам, ребята. Накатил острый приступ ностальгии, дай, думаю, сбацаю письмецо. Ни о чем, просто так. Уже игры стали совсем другие, и у вас за годы все переменилось, да и сам уже по-другому смотрю и на компьютеры, и на игры. Но до сих пор если надо почитать новости, репортаж с E3 или рецензию на редкую игру, покупаю только «СИ». К письму я решил приложить свой рассказик из тех, прошлых времен, а вдруг да понравится? А из конкретных мыслей разве что радость выражу что вот, мол, и дамы под наши геймерские знамена пришли, и какие дамы! Я имею в виду Яну Сугак, в чьих статьях видна не только способность внятно рассказать об игре, но и подлинная к ней (к игре) страсть. Особая благодарность ей за рецензию Disgaea: Hour of Darkness. Жду новых ее статей, желаю повстречать еще много хороших игр. До связи!

«Юникснутые»
Гейтс не любил приходить первым. Когда это случалось, приходилось томиться в ожидании друзей под насмешливыми взглядами прохожих. Зевак веселил и черный плащ с эмблемой «форточек», и шлем, увенчанный мышкой с отрезанным хвостом и выцарапанным шариком, и щит, расчерченный под клавиатуру. В такие минуты Гейтсу хотелось забыть о клубе любителей Юникса, об этих сборищах в Измайлово и снова стать простым парнем Колей, честным студентом. Потом подходили друзья, и шумная компания разом пресекала дальнейшие насмешки. Москвичи уже усвоили, что за замеченную «юникснутыми» ухмылку можно схлопотать по физиономии.
Сегодня Гейтсу не пришлось ждать долго. Со стороны метро под гул

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Олег за рассказ о Черном Властелине Гейтсе и его рыцарях-мастдаях.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать об эмуляторах PlayStation 2 на PC (все равно их не существует). Лучше придумайте свою (революционную!) игровую консоль, которая заткнет за пояс все существующие приставки.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: magazine@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

СТАРЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ

Здравствуй, уважаемый и самый любимый журнал «Страна Игр»! Каждый новый номер – открытие и для начинающего, и для продвинутого геймера, и нет у нас в стране журнала лучше вашего. В «Стране Игр» можно узнать про все, связанное с играми и культурой (помогут Widescreen, Bookshelf и «Банзай!»). А недавно введенный раздел «мобильные игры» позволяет узнать об играх для нарождающихся мини-консолей. Взяв в руки, допустим номер 113 за 2002 год и самый последний, можно увидеть, как возмужал за два года наш любимый журнал! Знаете, я хотел бы вам задать пару вопросов. Я стою перед тяжелым выбором: что предпочесть? Сейчас на рынке игр происходит что-то невероятное: выходят шикарные игры для PC (Doom3, Half-Life 2, Far Cry), но они сильно требуют серьезных аппаратных мощностей. В то же время выходят очень серьезные игры и для консолей (GTA: San Andreas, Def Jam: Fight for NY). Что делать? Что выбрать в битве PlayStation 2 (Xbox, GameCube) против PC? Что лучше? Ответьте, пожалуйста!

ОСИПОВ КОЛЯ
fes@evpatoria.com.ua

ЗОНТ // «Нет плохих платформ, есть плохие игры» – вот лозунг «СИ», да и война между консолями и PC по большому счету надумана. Соберитесь и решите, какие игры для вас важнее? Без каких игр вам жизнь не мила? А потом посмотрите, на какой платформе они вышли, это и будет ваш выбор. Если же вы хотите играть во все подряд, выхода нет: придется разориться на все.

СТАРЫЕ ПЕСНИ О ГЛАВНОМ 2

Здравствуйте, уважаемая редакция «СИ». Пишет вам постоянный читатель. Сейчас появляется множество отличных игр (GTA: San Andreas, Driver 3, Gran Turismo 4) на PlayStation 2. Но на PC они появятся нескоро, а некоторые так и вообще никогда. Но я слышал, есть такие программы, которые ус-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете чаще прочих – отвечаем в очередной раз!

? Почему европейские релизы игр самые поздние?
Сразу по нескольким причинам. Во-первых, большинство игр создается в Японии или США и, соответственно, выходит сначала на родине. Во-вторых, чтобы выпустить игру в Европе, нужно перевести ее сразу на несколько языков (немецкий, французский, испанский и другие), и на это уходит немалое время. Кроме того, европейский рынок по-прежнему не так активен, как прочие.

? Когда выйдет журнал о PS2?
Это, пожалуй, один из наиболее часто задаваемых нашей редакции вопросов. Мы действительно планировали выпустить Official PlayStation 2 Magazine, но длительные переговоры с правообладателями так и не привели к приемлемому для нас решению. В итоге такого издания в России, судя по всему, не будет. Смысла же выпускать независимый журнал о PS2 мы пока не видим.

? Расскажите о PlayStation 3.
Рассказывать почти нечего. Sony сейчас занимается производством PSP и новой, более компактной модели PS2. Ожидается, что наследница PS2 будет официально анонсирована на одной из крупных выставок в этом году. Сам запуск консоли произойдет не раньше следующего года. Ходит слух, что консоль может быть выпущена в нескольких вариантах, например, в чисто игровом и многофункциональном.

Хотелось, хотелось придержать призовые три месяца подписки, пока среди пришедших в редакцию писем оказывались одни только конверты с вопросами о датах выхода будущих блокбастеров да послания от мечтателей, собирающихся запускать консольные игры на PC. Рассказ Олега заставил переменить мнение. Мотайте на ус: для нас «хорошее письмо» и «необычное письмо» почти синонимы.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ ИГОРЬ «А. ЗОНТИК» СОНИН

электрички показались его друзья, рыцари-маздаи. У каждого на груди красовался логотип Intel Inside. Еще недавно их было восемь, но потом к ним присоединился еще один приверженец темных сил, который тут же стал королем-призраком: Windows 98.
Темный властелин Гейтс приветливо помахал рукой маздаям, и они направились к нему. Какой-то программист пробегал по своим делам мимо, но, увидел целых девять Windows, побледнел и нырнул в кусты.
- Если ошибка будет повторяться, обратитесь к разработчику! – заржали вслед маздаи. Прохожие теперь были не страшны, тем более что от метро подходили все новые члены клуба. На зеленой поляне столпилась куча народа. Здесь были тролли (динамические библиотеки), гномы (драйверы под DOS), целая директория орков (штук двадцать временных файлов), люди (курсоры от мышек) и эльфы (точечные рисунки .bmp, в основном с непотребностями, если судить по их красным от недосыпа глазам). Пришли msdos.sys и io.sys – Гендальф с Саруманом. Пришел и основатель, принес давно обещанную карту Средиземья. Изделие фирмы Asus таинственно поблескивало мифриловыми дорожками под осенним солнцем. Юникснутые затихли и столпились вокруг нее, благоговейно разглядывая родные просторы.
Под наклейкой Award, в тени Хмурых Гор ISA и PCI лежал хранящий память о минувшем Дольн. Недалеко от Серебряной Гавани PS/2 приютилась маленькая страна Шир, где жили добродушные программисты shareware. Мория таилась в недрах Slot1. Вокруг AGP лежало Сумеречье, а многострадальный Осгилиат раскинулся прямо под кнопкой Reset.
Зачарованные члены клуба еще долго бы смотрели на страну мечты, если бы не нетерпеливость Autoexec'a. Решив, что становится скучновато, он забрался на нижнюю ветку дуба и, вися вниз головой, заявил:
- Вот вы тут дурью разною маетесь, а я вчера в лесу Levelord'a видел.
Народ маленько пришел в себя, а Exec уже вопил:
- Смерть Гейтсу!
Тут все очнулись и, радостно крича, накинулись на Гейтса и его маздаев.
Вечером Коля, охая, включил компьютер. Потасовка, конечно, была шуточная, но если так пойдет и дальше, ему придется поменять имя. На Джобс или на Кутараги. Коля вздохнул и обратил взор к монитору. Грузилась очередная операционка Ника Перумова. «Надоело, – подумал Коля, – Все. Финиш. Завтра же перехожу на Толкина.»
Последнее детище Перумова продолжало расползаться по миру. И с этим ничего не могли поделать ни утилиты Стругацких, ни браузер Желязны, ни великолепная OS самого Толкина. ■

танавливаются на персональный компьютер и позволяют проигрывать диски с PlayStation 2 на компьютере. Так вот, нельзя ли в каком-нибудь номере журнала рассказать об этом и поместить такую программку на DVD. Если возможно, ответьте на мое письмо, буду очень благодарен.

ГАЛИН ВАСИЛИЙ
GALIN_IV@IRKUTSKENERGO.RU

ЗОНТ // Ах, оставьте. Подобных программ не существует, уж поверьте, мы свое дело знаем. Если вы где-то увидите диск с подобной аннотацией, знайте: вам пытаются впарить нечто совсем другое, возможно, нерабочее. Пираты часто пользуются наивностью геймеров и выпускают на дисках с громкими названиями что-то иное. Мы следим за новостями эмуляции, и если нечто подобное появится, свистнем.

О МАССИВНО-МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ И О РОЛЕВЫХ

Здравствуй, уважаемая «Страна Игр». У меня к тебе вопрос, на который ты наверняка знаешь ответ. Но сначала попрошу немного твоего терпения и кое-что поясню. Я большой поклонник ролевых игр. Вот уже несколько лет подряд разработчики анонсируют все новые и новые RPG. Скриншоты из Saga of Ryzom, Guild Wars, Lineage II и World of Warcraft не просто радуют глаз, но заставляют трепетать сердце старого ролевика. Какой великолепный игровой мир! Какое разнообразие пейзажей! Вот где путешествовать и путешествовать! Новости о появлении дополнительных континентов в EverQuest или «Сфере» неизменно встречаются восторженной мыслью: «Вот это да – целый континент путешествий и приключений!» Но вот беда, – все выше-

Будут ли проводиться турниры по консольным играм в Питере?
Они проводятся силами энтузиастов. Например, восьмого января был турнир по Guilty Gear XX. Мы рекомендуем вам посещать сайт http://asof.bmedia.ru, где анонсируются все подобные мероприятия. На следующем Дне читателя «Страны», возможно, приставочные турниры будут проводиться и в Питере, но пока мы не можем этого гарантировать.

Почему в новогоднем номере не было даты выхода следующего номера «СИ»?
Ответить на этот вопрос чрезвычайно просто – это наша ошибка, допущенная из-за невероятно короткого периода времени, отведенного нам на подготовку журнала в совершенно новом формате. Во втором номере мы уже все поправили, и теперь вы вновь всегда будете в курсе точных дат выхода журнала в продажу.

Правда ли, что GTA: San Andreas выйдет только в августе 2005 года?
PS2-вариант игры уже собирает награды различных изданий, а PC-версия, ваша правда, задерживается. Но не до августа, а лишь до июня текущего года. Седьмого числа в продаже появятся одновременно версии для PC и Xbox.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

перечисленные и многие другие анонсированные за последние два-три года и уже увидевшие свет ролевые игры относятся к категории MMORPG. Проблема с соединением через dial-up – штука серьезная, нормально играть в нынешние MMORPG, похоже, можно только на выделенной линии, или на чем-нибудь еще высокоскоростном. Но это лишь полбеды. Я честно попробовал нашу «Сферу». Чудовищный пинг на dial-up меня достал, но еще больше достали личности с откровенно сатанинскими или идиотскими никами, которые, увидев, что я на десяток-другой уровней отстаю от них в развитии, немедленно меня убивали. Я пришел в «Сферу» играть роль – не в этом ли суть RPG? А мне в спутники навязывается какой-то развеселый мечник по имени Гитлеркапут, предлагающий объединиться и «всех замочить», и для начала он просит, чтобы я дал ему денег или что-нибудь ценное для продажи! Бред какой-то. Где же они, оффлайновые трехмерные RPG? Со времен TES: Morrowind вышла разве что Gothic II. Все! Новая Vampire the Masquerade: Bloodlines неплоха, а после длительного ролевого голодания так и вовсе – великолепна! На безрыбье, как говорится... Но игрового мира, где можно было бы путешествовать куда угодно, где можно было бы «жить» в Bloodlines нет. Именно мира, целого игрового мира! Вот чего так не хватает. Все миры там, онлайн. А что делать таким, как я, отщепенцам? Ну не хочу я общаться с мечником Гитлеркапутом и магом с именем, оканчивающимся на три шестерки. Не хочу носиться по игровому миру с ватагой орков в поисках очередной жертвы, чтобы прокачаться еще хоть немного. Манчкинство – не мой стиль. Я хочу просто, не спеша наслаждаться игрой, ее волшебным миром. А это возможно только там, где все люди, управляющие персонажами, играют роль, а не развлекаются в deathmatch, одиночный или командный, или там где только один персонаж, управляемый человеком, то есть в оффлайновой RPG. Надеюсь, уважаемая «Страна», ты еще читаешь мое послание. Если так, то вот и мой вопрос. Можно ли как-то играть в MMORPG в одиночку, не подключаясь к интернет?
Знаю, знаю... Вопрос идиотский, но ведь можно играть в старые консольные игры на PC с помощью эмуляторов. Может, и для MMORPG найдется какой-нибудь чудо-эмулятор?

АНДРЕЙ «РАВЕНХАРТ МОРКХАЛДАН» ПУШКАРЕВ
RAVHARD@ROL.RU

ЗОНТ // В современные MMORPG в одиночку играть невозможно, потому что не написан еще искусственный интеллект, способный полностью заменить человека на сервере. Поддерживаем вас, Андрей: и нам больно смотреть на матерящихся эльфиек в той же, например, Lineage 2. Есть только один способ от них отгородиться. В каждой MMORPG существуют кланы, которые не только не дадут в обиду новичка, но и позволят обрести единомышленников, увлеченно отыгрывающих грубоватых орков и утонченных эльфов. Тогда любая MMORPG засияет новыми красками, осталось лишь немного поискать на игровых форумах.

ПИСЬМО ИЗ АДА

Здравствуй, уважаемая редакция! Давно хотел вам написать, но все ни как не мог найти повод. Однако повод, наконец, нашелся – я устал от бесконечных «долбилок» и «стрелялок». На PC (да и не только) выходит куча игр, в которых нужно рвать на кусочки террористов, безумных монстров, колдунов или зомби... От этих игр дуреешь! После прохождения такой игры хочется спросить: «Зачем?» Игра – это ведь мир, в который мы стремимся уйти от глупой жизни... Так и нужен красивый мир с великим, эпическим сюжетом. Не говорите о Final Fantasy – я не могу ее опробовать – если и она бессюжетна, то остается только удавиться и не жить. Искренне ваш, Satana.

SATANA
SATANA@PNZ.RU

ЗОНТ // Дорогой Сатана. Мы весьма польщены тем, что вы сочли возможным черкнуть нам пару строк. Пожалуйста, не вздумайте наложить на себя руки: в играх серии Final Fantasy всегда чудный, лиричный сюжет. Не можем не заметить, что при всем нашем уважении к вашей персоне, именно благодаря Вам, Сатане, монстры теряют разум, колдуны творят богомерзкие заклинания, террористы берут в руки оружие, а зомби поднимаются из могил. Уважаемый Сатана, займитесь наконец делом и купите PlayStation 2. Искренне ваш, Бог.

SMS ЧЕПУХА

Присылайте свои фразы на телефон:
+7 (095) 514-7321

1. Кто? 2. С кем? 3. Когда? 4. Где? 5. Что сделали? 6. Кто увидел? 7. Что сказал? 8. Чем дело закончилось?

Дед Мороз с Биг Боссом весной на E3 устроили дуэль на шахматах. Их увидел Гордон Фримен и сказал, что там уже играют Кармак с имюпом, а потом появился Дюк Нюкем и обыграл всех в поддавки.
Бабушка Лары Крофт с Томми Верчетти вчера в Рязани играли в футбол, но их завидел Клауд и закричал: «Смерть фашистским оккупантам!» А потом они пошли лепить снежную бабу.
Полосатый с Снейком Солидом в прошлой жизни решили грабануть сбербанк, но их подстерег Некрид и объяснил, что чистить зубы нужно два раза в день. Поэтому у слона такой длинный нос.
Не понимаете, что здесь написано? Почему Юна и Супермен танцуют ламбаду в редакции? О, мы не сошли с ума (разве что самую малость). Правила игры в чепуху опубликованы на нашем диске. Вливайтесь!

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:
+7 (095) 514-7321

Можно ли присылать в «ответ» письма для обратной связи?

Не стоит, это же не удобно ни вам, ни нам. Лучше пришлите ваше послание обычной или электронной почтой.

Почему консоль за 200 долларов – проверка на зрелость, а PC – нет?

Потому что компьютеры необходимы не только для развлечений. Многие наши соотечественники приобретают PC, потому что зарабатывают с его помощью деньги. А отвалить две сотни долларов специально за видеоигры – это как раз она, проверка.

Какой общий любимый жанр у всей редакции?

Как говорят мудрецы, «правильный вопрос – половина ответа». Так вот, ваш вопрос неправильный. У каждого из нас свои пристрастия. Хотя большинство с удовольствием играет в файтинги.

Вам нравится сериал Onimusha?

Да, нравится. Пусть эти игры и не такие изобретательные, как Katamari Damacy или Ico, но играем мы в них с удовольствием.

Выйдет ли у нас FF VII: Advent Children?

Однозначно ответить на этот вопрос мы сейчас не можем. Да, Final Fantasy: Spirits Within был издан в России, но он и снят был американцами. Advent Children монтируют в Японии, поэтому его появление у нас менее вероятно, хотя и не невозможно.

Сколько читателей «СИ» в природе?

Около полумиллиона.

Видео MGS3 на новом DVD нарезано с пиратской версии? Почему там русский текст (в конце ролика)?

Потому что действие MGS3 происходит в Советском Союзе: в Целиноярске, Черной Пещере и Сокровенном Лесу. Не говорите, что вы не знали.

Появится ли в будущем консоль, которая превзойдет PC?

Практически любая консоль значительно пре-

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ: ИГОРЬ «ЗОНТИК» СОНИН

Едва новогодний номер успел появиться в продаже, как на форуме вспыхнуло обсуждение нового дизайна. Общая жалоба была одна: объем «Обратной связи». Мы исправились еще в прошлом номере, и теперь под нее отводится почти четыре полосы. Ура.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru/) ответить на простой вопрос:

«Понравился ли вам новый дизайн «СИ»? Что бы вы хотели изменить или добавить?»



Автор: **atom2000 (anime)**

Ничего плохого сказать не могу, да и хорошего тоже, так как плюсы съедают минусы, а минусы – плюсы, и получается что-то среднее. Одно могу сказать наверняка: дизайн стал более современным. Старый был какой-то примитивный. Изменять я ничего не собираюсь, и советы тоже давать не буду, все равно вы до следующего года вряд ли соберетесь менять что-то серьезное.



Автор: **RaindanceR**

Как говорится, все перемены к лучшему. Особенно понравились эксклюзивные рисунки. А анимешные аватарки авторов в статьях – просто загляденье! Но все-таки обложка пустовата, хотелось бы видеть побольше информации о содержании именно на обложке. А в целом все просто прекрасно! Так держать!



Автор: **МАТРАС**

Новый дизайн с непривычки может показаться плохим, но ко всему можно привыкнуть.»Страна» стала толще, увеличилась в размерах. Меня не радует только то, что рубрика «Глас народа» стала почти в два раза меньше. Может, в следующих номерах она будет расширена, а я опрометчиво сужу только по первому с таким дизайном.



Автор: **yuhan**

За многие годы, что я провел с «СИ», меня перестал интересовать дизайн. Это не главное. Могу отметить лишь изменившийся формат, мне понравилось. Хотя года три-четыре назад и раньше для меня это было бы огромным событием, как это сейчас является для многих тысяч поклонников «СИ» – все через это проходят. Изменения нужны! Но не часто.



Автор: **roman**

Во-первых, предлагаю убрать с обложки перечисление платформ, а вместо него, если уж очень нужно отделить шапку, поместить лозунг. И пусть читатели этот лозунг предложат сами. Само собой, выбирать его надо очень осторожно. Во-вторых, очень понравились подписи на скриншотах – броско и читабельно. И гарантия от несанкционированного копирования. Хорошо бы только, чтобы не появлялось подписей типа: «Надо здесь забацать подпись».



Автор: **Bl@ck c@t**

Увидев сие заветное издание на полке за пыльным стеклом ларька, сразу не понимаешь «СИ» это или нет! Удивили, так удивили! Шокировали! Но, конечно, в лучшую сторону. Перемены – это уже хорошо. Радует и тот факт, что «Страна» потолстела. Конкурсов – море, и когда представляешь, что можешь оказаться одним из счастливчиков, уже становиться теплее на сердце. Хорошо бы если уделили на «Обратную Связь» две лишние странички. Молодец, «Страна», так держать!

восходит средний компьютер на момент релиза. А затем уже ПК постепенно догоняют и обгоняют эту приставку, как это произошло с PS2, GC и Xbox. Посмотрим, что будет с PS3.

Как сделать запись на PC с микрофона?

В комплект поставки Windows входит программа Sound Recorder. Запускаете ее, подключаете микрофон к звуковой карте и вперед!

Реален ли порт MGS3 на PC?

Ни представители Konami, ни Хидео Кодзима не делали никаких заявлений о возможной PC-версии MGS3. Тем не менее, призрачная вероятность появления такого порта все-таки есть. Первые две MGS появились на PC, хоть и с большим опозданием (в год и в два года), возможно, через пару лет мы увидим на PC и Snake Eater.

Когда выйдут Дальнобойщики 3?

В этом году. Подробности о ходе разработки можно узнать на сайте http://www.rignroll.ru/.

Насчет «встлоенной вагины»: прецедент и вправду был?

Мы помним игровой автомат с вынесенной перед игроком нижней частью спины предполагаемого начальника, которую (нижнюю часть) предполагалось истязать, наблюдая на экране автомата гримасы ненавистного босса. Не совсем оно, но похоже.

Почему в Half-Life 2 отключается AI противников?

Потому что у вас пиратская копия игры. Выбросите ее в мусорное ведро, сейчас же.

Почему не пишете рецензию на MGS3: Snake Eater, если вовсю играете в него?

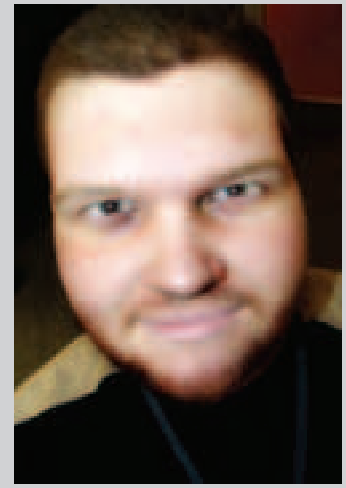
Потому что европейская версия игры появится в продаже только в марте. Незадолго до этого мы и опубликуем рецензию. Хидео Кодзима обещал вознаградить ожидание европейцев эксклюзивным дуэльным режимом и демо-театром.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

СЛОВО РЕДАКТОРА

Всеобщий привет!

Если вы еще не посмотрели наш диск, то скорее вставляйте его в привод компьютера. Есть повод для радости: мы сменили оболочку!
Пока вся страна отдыхала, мы трудились не покладая рук: Алик рисовал макет, Ворон и Оранж писали техзадание по оболочке, я контактировал с программистом и координировал действия. Тестирование отняло кучу времени: мы вычистили огромное количество багов. Предварительно была проведена титаническая работа: мы просмотрели сотни ваших писем и на их основе набросали здоровенный список пожеланий, идей и предложений. Обсуждение длилось долго, но в результате мы смогли составить четкий план действий.
Хочу от лица нашей редакции поблагодарить всех тех, кто не поленился и написал нам, тех, кому не безразлична судьба журнала. Ваша помощь неоценима!
Конечно, мы не всесильны и могли пропустить некоторые ошибки. А посему будем очень признательны, если вы после обнаружения каких-либо глюков отпишите нам по электронной почте disk@gameland.ru. Просьба указать в письме вашу операционную систему и марку привода. А также, если это возможно, приложить скриншот ошибки.
Что же касается контента, то на диске вы найдете четыре видеоописания к самым интересным играм номера. Отмечу, что видеообзор The Settlers: Heritage of Kings был сделан на основе журналистской превью-версии. У вас есть возможность ознакомиться с проектом до его релиза.
До скорых встреч!



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...у наших видеообзоров есть две звуковые дорожки!

Доносим до вашего сведения: в видеописаниях игр на dvd-видеочасти есть две звуковые дорожки: собственно обзор и музыкальный трек. Поэтому вдоволь наслушавшись рассказов о проекте, вы можете запустить ролик с музыкой. Хотим также напомнить, что в интервью или «мувиках», посвященных созданию игр, есть отключаемые русские субтитры. Таким образом, ролики могут смотреть даже те, кто плохо знает английский язык.

P.S. Если у вас нет звука в роликах, в настройках звука DVD-плеера необходимо поменять Beatstream на PCM Audio.

Демо-версии

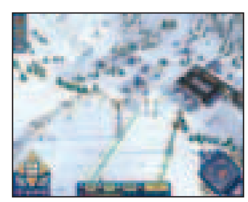
Silent Hill 4: The Room

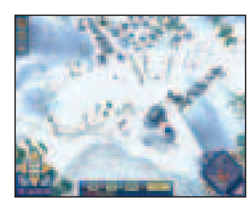


Продолжение одной из самых известных игр в жанре survival horror. Хотите заглянуть в параллельное измерение, полное ужасных тварей? Если вы еще не играли в консольную версию Silent Hill 4: The Room, вам будет небезынтересно ознакомиться с демкой этого проекта.

Ski Resort Extreme

Продвинутая версия несерьезного экономического симулятора, в котором вам предстоит заняться строительством и развитием нового горнолыжного курорта. План работ прост: строим трассы, улучшаем инфраструктуру (возводим кафе, бары и рестораны), заманиваем туристов и зарабатываем денежку. Вас ждут симпатичная трехмерная графика, огромное количество зданий и встроенный редактор миссий (в полной версии).



Софт

Reason 2.5

Виртуальная музыкальная студия – профессиональная программа для создания электронной музыки различных стилей. Ходят слухи, что последний альбом The Prodigy был написан именно с ее помощью...

Rhino 3D

Трехмерный редактор с упором на NURBS-моделирование. Сам по себе не очень удобен, но отлично работает в качестве дополнения к 3DMax или Maya, так как делать сложные объекты в этом редакторе очень легко.

Moscow map

Последняя версия интерактивной карты Москвы. Здесь вы найдете самую актуальную информацию, мощную систему поиска и массу настроек. А в полной версии можно даже самостоятельно вносить изменения в карту .

Dreamweaver

Shareware-версия одного из самых известных и популярных редакторов веб-страниц. Программа умеет абсолютно все, поддерживает все мыслимые и немыслимые технологии, тесно интегрируется с другими продуктами от Macromedia.

НОВАЯ ОБОЛОЧКА PC-ЧАСТИ

Какие интересные возможности скрывает наша новая оболочка?

Во-первых, открыв скриншот в галерее, вы можете растягивать и сжимать его. При этом оболочка запоминает размер открытого окна. Поэтому все следующие картинки будут такой же величины. Во-вторых, с помощью двух стрелочек рядом с кнопкой «закрыть» можно откатываться на последний выбранный пункт и возвращаться обратно. Для тех, кто хочет скопировать файлы с нашего диска, предусмотрена функция «открыть в проводнике». Нажав на кнопку, вы попадете в папку, где лежит интересующий вас файл.

Моды:

UT Classics ReMake Map Pack

Вечные ценности в новой обертке! Вашему вниманию предлагается очень удачный сборник из девяти римейков классических карт для Unreal Tournament 2004, включенных в предыдущие версии игры. DM-Arcane, DM-Malevolence2k4 и другие раритеты обрели вторую жизнь и стали еще красивее. Вы просто обязаны опробовать их в UT2004.





Tekken 5 видео

Пока российские консольщики ждут этот проект и изучают скриншоты, корейцы и японцы режутся в Tekken 5 на игровых автоматах уже много месяцев. Пятая часть знаменитого файтинга настолько популярна, что в Корее уже состоялся первый национальный чемпионат. Надо отметить очень высокий класс игроков. Первые ролики с чемпионата ищите на нашем диске.





ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

ДЕМО-ВЕРСИИ:
Silent Hill 4: The Room
Ski Resort Extreme
Tribes Vengeance

ПАТЧИ:
Armies of Exigo 1.3
Chaos League 001
Kult: heretic Kingdoms 1.3
RollerCoaster Tycoon 3 U2
Shade: Wraith of Angels 1.2

SHAREWARE:
Bounce Symphony
Domino Dash
Galaforce Words
Mariko
Rift Space
Solid Spheres
Sponge Bob Collapse
Star Wraith 3

СОФТ:
Advanced CD Label Maker
BlogJet
Desktop Lock
Get Data Back
Macromedia Dreamweaver
Modem Booster
Moscow Map
Notepad 2
Polyphonic Wizard
Reason 2.5
ReGet DX
Rhino 3D
Snappy Fax
Spy Remover
StyleXP
Super Notes
Tom Reader
Visual Whois 2004

МОДЫ:
Half-Life 2
Battlefield Vietnam
Doom 3
Counter-Strike: Source
Operation Flashpoint
Warhammer 40.000: Dawn of War
The Sims 2
Unreal Tournament 2004
Far Cry
Battlefield 1942
Counter-Strike Source
Warcraft III: The Frozen Throne
Max Payne 2
Wolfenstein: Enemy Territory

БОНУС:
Скины для Winamp'a
Материалы к рубрике
Widescreen

ГАЛЕРЕЯ:
Обои
Скриншоты к играм номера

WIDESCREEN:
Hide and Seek
Kung-fu Hustle
The Ring 2

ВИДЕО:
Ace Combat 5: Squadron Leader
Call of Duty: Finest Hour
The Settlers: Heritage of Kings
ToCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator
Devil May Cry 3
NBA Street Vol.3
Tekken 5
F.E.A.R.
Killer 7
Matrix Online
Mercenaries
NARC
Project Snowblind
ATV Offroad Fury 3
Unreal Championship 2
Ролик MTV
Видео к рубрике «Банзай»

КИБЕРСПОРТ:
Лучшие демки по Counter-Strike, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne.

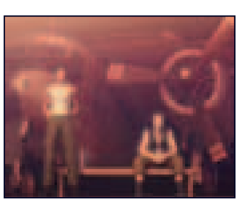
МУЗЫКА:
Shade: Wrath of Angels

ДРАЙВЕРЫ:
Vstudios Xtreme G 71.24a, Intel Chipset Installation Utility 6.3.0.1007, ForceWare 67.65 Win2000/XP

Видео-обзоры :

Ace Combat 5: Squadron Leader

Красочная графика, непрерывный экшн и море заставок. Все это ждет вас в новом Ace Combat.



Call of Duty: Finest Hour

Один из самых атмосферных писишных FPS добрался и до PS2. Что удивительно, остался играбельным.



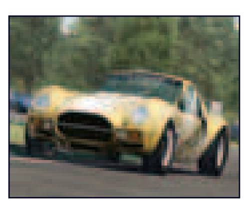
The Settlers: Heritage of Kings

Новые «сетлеры» уже мало напоминают своих предшественников, но это не мешает им быть отличной игрой.



ToCA Race Driver 2

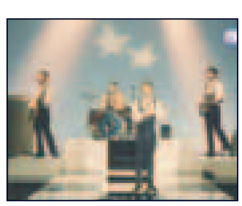
Новый шедевр от Codemasters. Настоящий подарок всем виртуальным гонщикам!

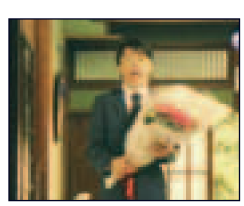


БАНЗАЙ ВИДЕО

TM Revolution – Madan

Видеоклип на композицию Madan группы TM Revolution. Энергичные песни этой обожаемой японцами команды звучали в первых вступительных роликах двух сезонов меха-сериала Gundam SEED. В общем, пропустить ролик нельзя ни в коем случае!





в продаже с 16-го февраля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

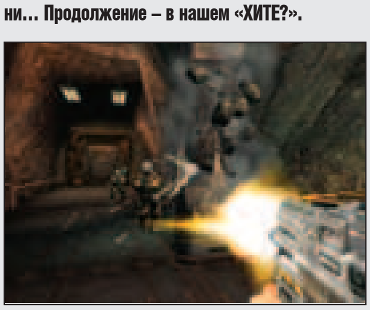


HEROES OF ANNIHILATED EMPIRES

Уникальная смесь RTS и RPG; эпический фэнтезийный сюжет; масштабные баталии с участием до 64000 юнитов, мощнейшая система магии. Это далеко не полный список особенностей нового суперпроекта от украинской компании GSC Game World. Ищите в следующем номере эксклюзивный материал, посвященный Heroes of Annihilated Empires.

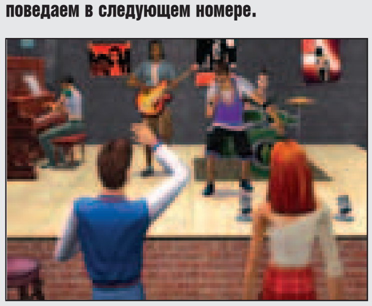
PARIAH

Разработчики Unreal решили создать еще один сюжетно-ориентированный шутер. Далекое будущее, планета Земля, разбившийся транспортный корабль. Доктор Джон Мейсон пытается спасти себя и свою пациентку, зараженную смертельно опасным вирусом, от неминуемой гибели в пламени ядерного взрыва, который должен уничтожить источник страшной болезни... Продолжение – в нашем «ХИТЕ?».



THE SIMS 2 UNIVERSITY

За чашкой чая мы в редакции нередко вспоминаем время, когда учились в универе. Золотое время было! Именно для таких вот бедолаг, скучающих по студенческой романтике, Maxis готовит add-on The Sims 2 University. Впрочем, игру можно порекомендовать и учащимся высших учебных заведений: есть в ней немало забавных моментов. О них мы поведаем в следующем номере.



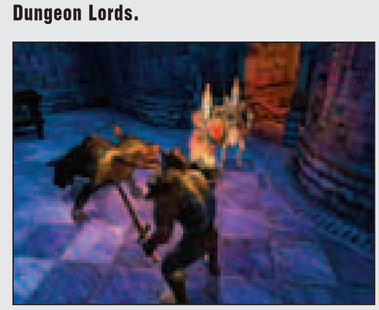
AUTO ASSAULT

Auto Assault – это не просто MMORPG с машинками, а попытка открыть новую степень свободы в застоявшемся жанре. Вторая жизнь для поклонников Fallout и «Безумного Макса». Только представьте себе: за рулем боевого авто вы рассекаете по просторам постапокалиптического мира, полного мерзких монстров и разумных обитателей, которые будут поопаснее диких зверюг.



DUNGEON LORDS

Что представляет собой загадочный проект от мистера Брэдли (D.W. Bradley), создателя лучших частей RPG старой закалки Wizardry? Сам гуру дает такое определение жанру своего творения – RPG Fighter. Что-то новенькое?! Ответ мы собираемся получить в самое ближайшее время, поиграв в свежую бета-версию Dungeon Lords.



«СИ»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году



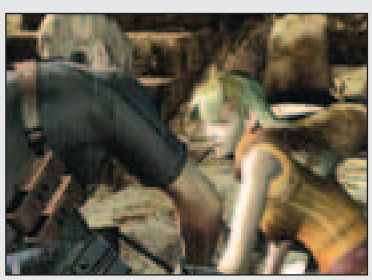
METAL SLUG ADVANCE

Одна из лучших игр в истории жанра scrolling action обрела новую жизнь на портативной консоли от Nintendo. Фирменный юмор, отличная рисованная двухмерная графика, хорошая подборка вооружения и техники ждут своих геймеров. Полчища врагов, включая огромных боссов, встанут на пути славных бойцов, однако не смогут помешать им – если, конечно, за джойстиком будет сидеть профессионал. Игра не так уж и проста, как это может показаться на первый взгляд.



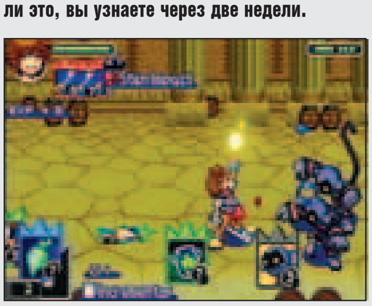
RESIDENT EVIL 4

Мы ждали его очень долго. После релиза Resident Evil 3 издательство Capcom выпускало ответвления от сериала, приквелы, римейки... Что угодно, только не настоящий сиквел. И вот, наконец, новая история о приключениях Леона Кеннеди добралась до европейских владельцев GameCube. Вполне возможно, что это лучшая игра за всю многолетнюю историю сериала Resident Evi.



KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Эта ролевая игра на портативной консоли является своего рода прологом к полноценному сиквелу Kingdom Hearts, который в конце года появится на PlayStation 2. Красивейшая графика, короткие видеовставки и оригинальная система боя (с использованием карт) вполне могут сделать ее не менее привлекательной, чем Kingdom Hearts 2. Так ли это, вы узнаете через две недели.



TALES OF SYMPHONIA

Чуть ли не первая классическая (не считая Skies of Arcadia Legends) консольная RPG вышла на GameCube в конце 2004 года. До России она добиралась долго, но вот наконец мы готовы опубликовать рецензию на этот масштабный проект. Классическая для сериала система боя, мощная трехмерная графика и анимешный дизайн привлекут многих поклонников жанра.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№03 (180) февраль 2005

http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	главный редактор
Алексей Ларичкин	chikitos@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkorn@gameland.ru	редактор
Константин Говорун	wren@gameland.ru	редактор
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Юрий Воронов	voron@gameland.ru	редактор
Илья Викторов	orange@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Ярослав Дмитриев	clane@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова	vika@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		трафик-менеджер

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

PR-ОТДЕЛ

Максим Баканович	baxx@gameland.ru	руководитель отдела
Ксения Мельнийчук	ks@gameland.ru	менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Андрей Наседкин	nasedkin@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян	ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Юрий Поморцев	yury@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Game Land Company	publisher	
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: (095) 935-7034, Факс: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Материал «One Vision» (стр. 176) синдицирован из журнала GamesTM. (c) Highbury Entertainment, 2004. Paragon House, St. Peter Road, Bournemouth BH1 2JS, UK. Тел.: +44 1202 200 205.

ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:

«Ночной дозор»
- Только в «PC ИГРАХ». Эксклюзивная информация о новом проекте Nival Interactive: обзор текущей версии игры, видеорепортаж, интервью с командой и дневники разработчиков, конкурс.

Nexus: The Jupiter Incident
- Игра месяца! Лучшая космическая стратегия!

Chronicles of Riddick: Escape from Butchers Bay
- Первый кандидат на звание «Блокбастер года»!

PC ИГРЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Правильная комплектация
Двухслойный DVD или 3 CD

Правильный объем
240 страниц

ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

ЧАСТЬ ТИРАЖА – с DVD
8.5Gb
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ВИДЕО!!!



А ТАКЖЕ:
- Дневники разработчиков. Куда исчезли «Корсары 2»?
- Спец-тема. Оружие, которое нас впечатлило!
- Разговор по душам. Американ МакГи – благопристойный хулиган.
- Рецензии на Prince of Persia: Warrior Within, LOTR: Battle for Middle-Earth, Pro Evolution Soccer 4, Sid Meier's Pirates, EverQuest 2...

И многое другое!

Никакого мусора и невнятных тем, настоящий геймерский рай
ТОЛЬКО PC ИГРЫ

ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР – ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

(game)land


СТРАНА
ИГР
namco
ACE COMBAT
SQUADRON LEADER
SONY
COMPUTER


Devil May Cry 3
DANTES ERWACHEN
СТРАНА ИГР
CAPCOM


MC ENTERTAINMENT
www.mc-ent.ru
Банзай!
Фантастические
Дни
СТРАНА
ИГР
원더풀데이즈
Wonderful
Days


Crash 'N' Burn
H2
City
8 Miles
H1
St Quentin
15 Miles
СТРАНА
ИГР
CLIMAX
eidos

СТРАНА ИГР || 03 | 180 || ФЕВРАЛЬ || 2005

Ace Combat 5 || Devil May Cry 3 || The Settlers: Heritage of Kings || Quake 4 || Imperial Glory || Metroid Prime 2 || Сталинград || Armies of Exigo || Guilty Gear Isuka || Ghost Recon 2